

NOMBRE DEL TRABAJO

Cumpa_tesis_El.docx

AUTOR

Camila Cumpa

RECUENTO DE PALABRAS

21808 Words

RECUENTO DE CARACTERES

124610 Characters

RECUENTO DE PÁGINAS

98 Pages

TAMAÑO DEL ARCHIVO

812.3KB

FECHA DE ENTREGA

Dec 27, 2023 3:05 PM GMT-5

FECHA DEL INFORME

Dec 27, 2023 3:07 PM GMT-5

● 19% de similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para cada base de datos.

- 18% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 9% Base de datos de trabajos entregados
- 2% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossref

● Excluir del Reporte de Similitud

- Material bibliográfico
- Material citado
- Material citado
- Material citado
- Coincidencia baja (menos de 8 palabras)

1 ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO PÚBLICA

MONTERRICO

PROGRAMA DE FORMACIÓN INICIAL DOCENTE



MONTERRICO
Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública

“PROYECTO DE APRENDIZAJE QUE FAVORECE EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES SOCIALES
EN NIÑOS DE 3 AÑOS”

TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN EDUCACIÓN

INICIAL

CUMPA ZELLER, Camila Regina

TUANAMA SANTILLAN, Xiomara

ZEGARRA TORO, Brenda Oriana

ASESORA:

Mag. LIMAILLA GUTARRA, Elizabeth Edith

RESUMEN

La presente investigación tuvo como finalidad favorecer el desarrollo de las habilidades sociales en niños de 3 años, puesto que se evidenciaba una falta de convivencia durante las actividades de aprendizaje, la hora de la lonchera, juego libre y el recreo. Por ello, se puso en marcha el proyecto de aprendizaje “Juntos Jugamos Mejor” en el aula Anaranjada de 3 años de la I.E.P Cuna-Jardín “El Milagro” Chorrillos, siendo 16 niños los beneficiarios de la investigación. La problemática se relaciona a la falta de habilidades básicas de los estudiantes, tales como: compartir juguetes, pedir prestados los juguetes u otros materiales, pasar de juegos individuales a grupales, hablar con otros niños, hacer preguntas básicas y responderlas y ser conscientes de identificar algunas de sus emociones. En base a la problemática presentada, se aplicó el proyecto de investigación acción “Juntos Jugamos Mejor”, que fomentó el desarrollo de las habilidades sociales mediante el uso de estrategias lúdicas innovadoras. Por otro lado, el trabajo de investigación respondió a la modalidad de innovación educativa, presentando un enfoque cualitativo con un diseño de investigación acción. Al finalizar la investigación, se concluyó que al término del proyecto de aprendizaje “Juntos Jugamos Mejor” los estudiantes de 3 años del aula Anaranjada de la I.E.P Cuna-Jardín “El Milagro” - Chorrillos, evidenciaron una mejora significativa en la habilidades sociales, puesto que se observaba día a día que los niños compartían los juguetes u otros objetos durante las actividades de aprendizaje, recreo, juego libre u otros momentos; asimismo, lograban mantener cooperación grupal durante los juegos, iniciando relaciones de amistad con otros niños que no son de su círculo de amistad más cercano; por último, identificando y expresando las emociones ya sea de ellos mismos o de sus compañeros o docentes. Evidenciando

así las habilidades primeras propuestas por Goldstein como la escucha activa, trabajo colaborativo y expresión de emociones.

Palabras claves: Habilidades sociales, proyecto de aprendizaje, estrategias lúdicas, investigación acción.

ABSTRACT

This research aimed to promote the development of social skills in children of 3 years, since a lack of coexistence during learning activities, lunch time, free play and recreation was evident. Therefore, the learning project "Together we play better" was launched in the 3-year Orange classroom of the I.E.P Cot-Garden "El Milagro" Chorrillos, being 16 children the beneficiaries of the research. The problem is related to the lack of basic skills of students, such as: sharing toys, borrowing toys or other materials, moving from individual games to groups, talking with other children, ask basic questions and answer them and be aware of identifying some of your emotions. Based on the problems presented, the action research project "Together we play better" was applied, which promoted the development of social skills through the use of innovative playful strategies. On the other hand, the research work responded to the educational innovation modality, presenting a qualitative approach with an action research design. At the end of the research, the 3-year-old students of the Orange classroom of the I.E.P Cradle-Garden "The Miracle" - Chorrillos managed to maintain a coexistence: Sharing toys or other objects, playing cooperative games in groups, initiating friendships with other children; recognizing, identifying and understanding emotions; asking and answering questions. Thus evidencing the primary skills proposed by Goldstein such as active listening, collaborative work and expression of emotions.

Keywords: Social skills, learning project, playful strategies, action research.

AGRADECIMIENTO GENERAL

1 Agradecemos principalmente a Dios, por guiarnos, por su amor infinito y bondad, por darnos fuerza en este camino para poder alcanzar nuestro primer logro de nuestra vida profesional.

A nuestra querida casa de estudios, 1 la Escuela de Educación Superior Pedagógica Monterrico, por acogernos todos estos cinco queridos años de formación académica, a nuestras apreciadas docentes, quien con sus sabidurías y amor nos han sabido guiar en este camino y especialmente a nuestra asesora Elizabeth Edith Limailla Gutarra por su tiempo, dedicación y exigencia para con nosotras en este proceso de investigación, así como a nuestra docente Mercedes Vargas Macassi, por 1 su apoyo, orientación y aprecio en este camino de investigación.

Asimismo, agradecemos a la I.E.P Cuna-Jardín "El Milagro" y a la Sub directora Marcela Ormeño Cafferata, por permitirnos 1 realizar nuestro trabajo de investigación y a los principales protagonistas: los niños de 3 años del aula Anaranjada.

Finalmente, agradecer a 1 la vida por permitirnos conformar este gran equipo de trabajo, y la gran amistad que se ha formado durante estos años, así mismo, por nuestra fuerza, dedicación y ganas de lograr nuestras metas y salir adelante.

DEDICATORIA

Son muchas las personas que estuvieron conmigo en el proceso acabar la carrera y titularme, pero nada de esto sería posible sin Dios que nunca me abandonó, me hizo fuerte y resiliente, y puso al inicio de mi carrera a mi principal motivo: Rafaela, mi hija, quien estuvo conmigo amándome y haciéndome sentir la persona más bendecida con su existencia; ella siempre entendió que mamá debía ir a estudiar o trabajar para darle lo mejor y ser su ejemplo. Del mismo modo, agradezco la dicha de tener a mi tías abuelas Susana y Lila, quienes fueron el motor día a día, para lograr esta meta, cuidaron de nosotras y me dieron el último remo que necesitaba para llegar al objetivo. ⁵ A mis padres y hermanos, quienes me apoyaron incondicionalmente en mis decisiones y confiaron en mí siempre para terminar mi profesión; a mi tía Patricia, quien me supo aconsejar y acompañar en cada etapa como una segunda madre. ¹⁰ A mis abuelos Soledad, Nicolás y Rosa por su incondicional apoyo, cuidado, amor y aliento. Y a mi ángel del cielo, Regina, por cuidar cada paso firme que doy. Gracias universo por conspirar a mi favor.

Siempre para ustedes, Camila Regina Cumpa Zeller

Ante todo, agradezco a Dios por permitirme rodearme durante todo este tiempo de personas maravillosas que me apoyaron fielmente a cumplir una de mis metas más importantes, siendo una de ellas, mi mamá. Gracias mamá por ser el claro ejemplo de esfuerzo y perseverancia, por ser una mamá luchadora que día a día trabajó por y para sus hijos, gracias por inculcarme desde muy chica valores, que hoy en día me hacen la persona que soy. Del mismo modo, agradezco a mi hermano Laotse, por siempre sacarme una sonrisa, por ser mi mejor amigo y el mejor hermano. Agradezco a mi hermana Loreley, por ser como mi segunda mamá, por apoyarme siempre y estar en todo momento junto a mí. Asimismo, agradezco a mi tío Mayer, a mi tía Clelia y a mi tía Marialu por apoyarme durante todo este recorrido. De igual manera, agradezco al ángel que me cuidó desde muy temprana edad y sé que aún me cuida desde el cielo, gracias mamita Guihomar.

Mil gracias de nuevo por todo el apoyo, por la comprensión y el cariño durante este proceso. Ténganlo por seguro que los llevaré siempre en mi mente y en mi corazón.

Xiomara Tuanama Santillan

Agradezco a Dios por guiarme en este camino. Agradecer a mi madre, por su amor infinito y ejemplo de superación, porque mis logros siempre serán los suyos. A mi padre, por la comprensión durante este tiempo y cariño. A mi princesa Luciana, que es la principal motivación en cumplir mis metas y agradecerle porque con su corta edad entendía que mamá muchas veces tenía que estudiar. Agradecer a mi amor Andres, por siempre permanecer a mi lado, por su cariño, tiempo incondicional, por apoyarme y ser partícipe en mis logros, también por permitirme terminar este logro, por ser el sustento de nuestro hogar. Asimismo, agradecer a Carlos por todos estos años de apoyo y cariño. Agradezco a mis compañeras de vida, mis hermanas, por siempre confiar en mí; a mis queridos sobrinos, por motivarme a ser un buen ejemplo para ellos. Con mucho cariño agradecer a mi suegra por cuidar de mi hija cuando yo me encontraba buscando este sueño, también agradecer a mi suegro por siempre confiar en mi talento. A mi cuñada y concuñado por muchos fines de semana cuidar de mi hija para poder terminar con mis trabajos. A mis amigos y familiares que siempre me apoyaron y estuvieron en este camino. Finalmente, a mi abuela, por siempre confiar en mí y sé que desde el cielo está orgullosa de este primer logro.

Los amo, Brenda Oriana Zegarra Toro.

INTRODUCCIÓN

Planteamiento y justificación del problema de investigación-acción

Motivaciones para llevar a cabo la investigación-acción.

Aportes a la práctica educativa (significatividad de la investigación).

CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO

1.1. Habilidades sociales

1.1.1. Tipología de habilidades sociales

1.1.2. Habilidades sociales en niños de 3 años

1.1.3. Aspectos que favorecen las habilidades sociales

1.2. Proyecto de aprendizaje

1.2.1. Beneficios del proyecto de aprendizaje

1.2.2. Fases del proyecto de aprendizaje

1.2.3. Proyecto “Juntos Jugamos Mejor”

1.2.4 Rol docente para favorecer el proyecto de aprendizaje

11 CAPÍTULO II: MARCO METODOLÓGICO

2.1. Método de la investigación-acción

2.2. Contexto de la investigación-acción

2.3. Plan de acción

2.4. Técnicas de instrumentos para organizar y analizar la información

CAPÍTULO III: ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS

3.1. Diagnóstico

3.2. Desarrollo del plan de acción

3.3. Logros y dificultades encontrados

LECCIONES APRENDIDAS

REFERENCIAS

ANEXOS

Anexo 1: Matriz de coherencia

Anexo 2: Plan de acción

Anexo 3: Proyección de actividades

Anexo 4: Evidencia

Anexo 5: Matriz de operalización de variable

Anexo 6: *Actividades que se desarrollar para la elaboración del Proyecto*

Anexo 7: *Diario de clase*

³² Anexo 8: *Registro de observación*

Anexo 9: *Escala de likert*

Anexo 10: *Matriz de instrumentos*

Anexo 11: *Matriz de triangulación*

Anexo 12: *Resultados de la escala de likert por categoría*

14 INTRODUCCIÓN

Planteamiento y justificación del problema de investigación-acción

La educación en el Perú ha sufrido cambios abruptos y significativos debido a la pandemia, las clases virtuales y el retorno a clases presenciales en estos últimos años; teniendo como consecuencia un panorama que ha generado limitaciones en las relaciones sociales de los niños de 3 años; por ejemplo: al socializar con otros niños, compartir, pasar de juegos individuales a grupales y reconociendo sus emociones ante situaciones. A su vez, ha marcado un gran reto para los docentes, puesto que resulta muy complejo poder facilitar o crear espacios donde los niños y niñas puedan gestionar sus emociones, interactuar entre ellos y realizar actividades de manera colaborativa.

La presente investigación ha sido elegida durante las experiencias de aprendizajes en las prácticas pedagógicas, donde se observó que muchos de los estudiantes al participar en las actividades y momentos del día, carecían de diferentes habilidades sociales, tales como; escucha activa, trabajo colaborativo y expresión de emociones, teniendo dificultades en diferentes aspectos como: realizar un trabajo, seguir indicaciones, gritaban durante las actividades, arrancaban los materiales al amigo, etc. y esto no les permite desenvolverse en un contexto social. Ante este panorama, el estudio se justifica debido a su gran importancia en el plano educativo, ya que no solo pretende contribuir de manera positiva en función a las habilidades sociales en niños de 3 años del nivel inicial; sino que también aporta significativamente al rol docente para su desempeño dentro del aula.

Del mismo modo, estas habilidades sociales permiten que el estudiante interactúe, relacione y mantenga una convivencia con sus compañeros y docentes de forma efectiva, satisfactoria y exitosa. Asimismo, dichas habilidades se trabajarán mediante el proyecto de aprendizaje “Juntos Jugamos Mejor”, a través de experiencias educativas que inciden en la vida cotidiana de los estudiantes, y donde ellos son protagonistas de su propio proceso de aprendizaje, construido significativamente como parte de sus intereses.

Es así que, un proyecto de aprendizaje puede adquirir competencias mediante la resolución de problemas, por lo que se considera una actividad compleja e importante en la que la actividad tiene una meta a mediano plazo y se invita a los estudiantes a realizar la actividad desarrollando competencias (MINEDU, 2019a).

Por otro lado, las estrategias de enseñanza y aprendizaje son herramientas que utilizan los docentes para fortalecer el desarrollo de las competencias de los estudiantes, a partir de un proceso didáctico que comprende el inicio, el desarrollo y el final, que se utiliza de manera continua, teniendo en cuenta las habilidades y destrezas que se pretenden desarrollar. (Cerezo, et al., 2015, como se citó en Cervantes, et al., 2020).

Otro tema a tocar son las habilidades sociales, a las que Moreno et al. (2014) se refiere como la capacidad de comprender e interactuar con el entorno. Por consiguiente, se puede decir que es una habilidad desarrollada por todos los individuos de la sociedad, las cuales nos ayudan a mantener buenas relaciones con los demás, aprender a cooperar y vivir juntos.

Por tanto, el propósito de este trabajo de investigación es favorecer el desarrollo de las habilidades sociales primeras en niños de 3 años a partir del proyecto de aprendizaje “Juntos Jugamos Mejor” mediante estrategias lúdicas. Además, la presente investigación es viable, pues contribuye al docente en la creación de actividades divertidas que son del interés de los estudiantes, y a su vez, identificar cómo mejoran las habilidades sociales básicas de los educandos.

Finalmente, el estudio va relacionado con la línea de investigación innovación y didáctica, y se considera viable porque se cuenta con acceso a la información de fuentes primarias, además de ser un proceso basado en la escucha activa, colaboración y participación de los participantes, a través de juegos donde se evidencian estrategias lúdicas teniendo en cuenta el contexto de los estudiantes; aportando un modelo pedagógico como el de proyecto de aprendizaje “Juntos Jugamos Mejor” que permitirá a los docentes abordar el tema de habilidades sociales en los niños que se encuentran en el nivel inicial.

Motivaciones para llevar a cabo la investigación-acción.

Los estudiantes del aula Anaranjada de 3 años de la I.E.P Cuna-Jardín “El Milagro” - Chorrillos, durante el primer bimestre del año escolar del presente año, presentaron actitudes y comportamientos como por ejemplo; responden a las preguntas gritando uno sobre otro, se aislaban y evitaban jugar en grupos, no compartían los juguetes, se ponían a jugar con lo que encontraban mientras las docentes hablaban, abrían la puerta y salían, gritaban, lloraban y golpeaban como se evidencia en el diario de(ANEXO 7) si algo no les salía como ellos deseaban; en consecuencia, dificulta las

actividades de aprendizaje y no se evidenciaba una convivencia; entre los más frecuentes tenemos: agresiones físicas, berrinches, gritos repentinos, poco involucramiento con el compañero durante los juegos y las actividades de aprendizaje, entre otros.

Además, durante las actividades en equipo, se pudo evidenciar situaciones de conflicto, donde los estudiantes discutían entre ellos mismos, mencionando palabras como “no quiero jugar contigo” “malcriado” “eres malo” entre otras, del mismo modo, muestran intolerancia a la frustración: haciendo berrinches, insultando, arrojando cosas y peleando con los compañeros, evidenciado en el registro de observación (ANEXO 8) , discusiones entre los pares y poca escucha entre ellos, hablando uno al mismo tiempo que otro. ¹ Las conductas enumeradas anteriormente, evidencian una gran problemática en el aula para las docentes, directamente relacionada con la dificultad de los niños en sus habilidades sociales, ya que muchas veces deben parar la actividad de aprendizaje o las rutinas para solucionar el conflicto con los implicados.

Sin embargo, durante las actividades de movimiento, exploración, dramatización y talleres ³⁹ al aire libre, los niños mostraban más interés, tranquilidad y cooperación para el desarrollo de la misma. En consecuencia, el equipo de investigación considera viable trabajar ¹⁰ el desarrollo de habilidades sociales, empleando el modelo pedagógico de Proyecto de Aprendizaje “Juntos Jugamos Mejor”, utilizando estrategias lúdicas y planteando como logro principal: Expresión de emociones, ⁵⁰ la escucha activa, y el trabajo en equipo.

1 Aportes a la práctica educativa (significatividad de la investigación).

La presente investigación busca la aplicación de la propuesta pedagógica “Juntos Jugamos Mejor”¹⁷ que permita el desarrollo de habilidades sociales en el aula anaranjada de 3 años; a través del proyecto de aprendizaje e incorporando estrategias lúdicas, las cuales no solo evidencian un proceso intelectual, sino que también muestra una exploración de sus creadoras capacidades motrices y perceptivas,¹⁹ dando posibilidad al mismo tiempo de expresar lo que el estudiante piensa y siente, aportando estrechamente a su desarrollo.

¹ Por ello, se encuentra dentro de la línea de investigación: Innovación y Didáctica y se plantea la siguiente pregunta de investigación: ¿Cómo favorecer el desarrollo de habilidades sociales en los niños de 3 años del aula Anaranjada de la I.E.P Cuna-Jardín “El Milagro” a través del modelo pedagógico proyecto de aprendizaje enfocado en estrategias lúdicas?

¹ Es así como a partir de la pregunta de investigación, surge el objetivo general:
⁹ Desarrollar habilidades sociales a través de la aplicación del Proyecto de Aprendizaje “Juntos Jugamos Mejor” mediante estrategias lúdicas²¹ en los niños de 3 años del aula “anaranjada” de la I.E.P. El Milagro-Chorrillos.

Del mismo modo, se pretende desarrollar tres objetivos específicos, los cuales son:

- Planificar el proyecto de aprendizaje “Juntos Jugamos Mejor” para favorecer el desarrollo de las habilidades sociales enfocado en estrategias lúdicas en los estudiantes de 3 años del aula anaranjada de la I.E.P. El Milagro - Chorrillos.¹³

- Implementar el proyecto de aprendizaje “Juntos Jugamos Mejor” para favorecer el desarrollo de las habilidades sociales enfocado en estrategias lúdicas en los estudiantes de 3 años del aula Anaranjada de la I.E.P. El Milagro - Chorrillos.
- Comunicar el proyecto de aprendizaje “Juntos Jugamos Mejor” para favorecer el desarrollo de las habilidades sociales enfocado en estrategias lúdicas en los estudiantes de 3 años del aula Anaranjada de la I.E.P. El Milagro - Chorrillos.

Por último, se tuvo limitaciones en el proceso de investigación como la poca información actual hallada en relación a los temas investigados, pocos antecedentes previos dentro de la casa de estudios: EESPP Monterrico, así como la escasa aplicación de estrategias lúdicas que favorecen el desarrollo de habilidades sociales en niños menores de 6 años.

CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO

Antecedentes

- **Nacional**

A nivel nacional se encontró la investigación de Montalvo (2022) el cual realizó una investigación sobre “Actividades lúdicas para desarrollar habilidades sociales en niños de cinco años de una Institución Educativa Inicial Pública, Chiclayo”, estudió en una muestra de 25 estudiantes del aula de cinco años. Concluyendo al término de su estudio que, los hallazgos encontrados reflejan que el nivel de desarrollo de las habilidades sociales en los niños de cinco años de una Institución Educativa Inicial

Pública, Chiclayo; se encuentran con mucha carencia en lo relacionado a las habilidades para mantener una relación, autoafirmación y expresión de emociones.

De esta forma, la semejanza que presenta la investigación descrita con nuestro estudio, es que en ambas investigaciones los niños presentan carencias de habilidades sociales, siendo estas importantes para su desarrollo social. Por otra parte, la diferencia con esta investigación en mención es que esta utiliza como instrumento la entrevista netamente al directivo institucional, mientras que el presente trabajo realizará la evaluación y diagnóstico netamente con los niños de 3 años del aula anaranjada.

Así mismo; Montalván (2018) llevó a cabo un estudio de investigación sobre un “Programa de juegos cooperativos para el desarrollo de las habilidades sociales” en la Institución Educativa Particular “Jardín Real” en Piura. Teniendo como objetivo principal evidenciar la importancia de los juegos cooperativos en la mejora de habilidades sociales de estudiantes de cinco años. De esta forma, la semejanza que presenta esta investigación con nuestro estudio, es que el programa de juegos cooperativos ha permitido mejorar a más del 50% de estudiantes referente al desarrollo de habilidades sociales en niños de 5 años de la institución educativa particular “Jardín Real”.

Respecto a la diferencia entre ambos estudios, se pudo identificar que la investigación en mención fue realizada en niños de 5 años, mientras que el presente estudio se lleva a cabo en niños de 3 años.

Por otro lado, Montalvo (2019) realizó una investigación en Lima Metropolitana sobre “Habilidades sociales en niños de 5 años de una Institución Pública de San Juan de Lurigancho”, teniendo como objetivo determinar los niveles de habilidades sociales

en los estudiantes del nivel inicial de una institución educativa pública del distrito de SJL. Ambos estudios tienen como semejanzas que ⁴ las habilidades sociales promueven el desarrollo integral de los infantes, fortaleciendo sus relaciones interpersonales. Por otro lado, se diferencian en que la tesis de Montalvo solo busca indicar en qué niveles de habilidades sociales se encuentran los niños, sin embargo, nuestra investigación busca ⁴² trabajar y desarrollar las habilidades sociales en los infantes.

- **Internacional**

Nan (2019), en su tesis titulada “La lúdica en el desarrollo social en niños de 4 a 5 años. Guía de Actividades Lúdicas”, tiene como objetivo ¹⁰ determinar la influencia de la lúdica en el desarrollo social de niños de 4 a 5 años, a través de encuestas a padres de familia, entrevistas a directivos y docentes para la elaboración de la Guía de actividades lúdicas.

La semejanza que presenta la investigación descrita con nuestro estudio, es que ambos estudios buscan ¹⁸ trabajar de la mano con los padres de familia para llevar a cabo la investigación. En cuanto a la diferencia, ¹⁵ la presente investigación cuenta únicamente con una población de 16 niños de 3 años, mientras que la población del estudio presentado ¹⁰ estuvo constituida por 4 docentes, 63 estudiantes y 64 padres de familia.

Siguiendo la línea, a nivel internacional se encontró la investigación de Aizprua y Jiménez (2019) “Estrategias lúdicas en el desarrollo social de niños de 4 a 5 años. Guía didáctica para docentes”, llevado a cabo en la Institución Educativa Básica Fiscal “José Salcedo Delgado”; donde ⁴ se tomó como población total a 60 estudiantes, 1 directivo de

la institución, a 26 docentes de las jornadas turno mañana y tarde y por último punto a 60 padres de familia tanto de los 2 turnos establecidas en la institución, concluyendo que los usos diarios aplicativos de la estrategia lúdica por parte de los docentes permiten obtener beneficios en el desarrollo social de los niños, promoviendo la participación del mismo con sus pares, familia y entorno además de contribuir en el aspecto de la atención y demostrando su imaginación.

Dicha investigación, tiene como semejanza que los docentes no tienen como principal estrategia la aplicación lúdica, y es por ello que se destaca la necesidad de desarrollar estrategias que permitan y favorezcan la creatividad; asimismo diferentes habilidades que se van obteniendo gracias al juego lúdico. Por lo contrario, la diferencia entre los estudios, es que una de las dos investigaciones, posee una población amplia de 1 directivo, 26 docentes y 60 estudiantes, lo cual influye en el modo de aplicación y resultados.

1.1 Habilidades sociales

Las habilidades sociales según Goldstein et al. (1989) en su obra "Habilidades sociales y autocontrol" define habilidades sociales como un conjunto de hábitos, conductas, emociones y pensamientos, que se disponen para relaciones interpersonales. Sin embargo, resalta que hay factores personales que influyen como el temperamento, atractivo físico y género; también los psicológicos tales como los cognitivos, afectivos y conductuales, estos llegan a determinar en gran medida el comportamiento social del individuo. No siempre es la misma conducta pues esta se va

actualizando a medida que la persona se moldea mediante las vivencias, experiencias y educación que se logra mediante el transcurso de los años.

Para Ibarra (2020) comenta que la perspectiva de Goldstein propone una serie de conductas, que irán conformando las habilidades sociales a lo largo de la vida, y que permitirán al individuo desarrollarse en el entorno social. A diferencia de otros teóricos, él, es de los pocos que da una clasificación para agrupar las habilidades sociales y ofrece las especificaciones de cómo pueden ser detectadas dichas conductas en el contexto social por medio de la observación directa. Asimismo, la Real Academia Española (2018) menciona que las habilidades sociales se basan en que los individuos se relacionan entre sí, como: saludar, expresar sus emociones, tener empatía o ser solidarios, pero en muchas situaciones no son utilizadas de manera adecuadas, aún más de forma verbal o conductual.

Para poder lograr lo mencionado se tomó 'la tipología de Goldstein' que es la clasificación que propone Goldstein et al. (1989) quien llevó a cabo investigaciones con estudiantes con problemas en el área social, proponiendo que las habilidades sociales se dividen en diferentes tipos de conductas y que aparecen en la vida para el afrontamiento de situaciones de la convivencia cotidiana.

Por otro lado, Chacón y Morales (2013) dicen que las habilidades sociales son un conjunto de hábitos en la conducta, pero también a nivel de pensamientos y emociones, que nos permiten mejorar nuestras relaciones interpersonales lo que hará que nos sintamos mejor y nos ayudará a conseguir nuestros objetivos. Por tanto, se puede decir que la habilidad social es la capacidad de relacionarse adecuadamente con los demás de modo que puedas ser aceptado y valorado; por ello, no son rasgos de la personalidad,

sino que son comportamientos aprendidos, los cuales pueden darse a través de una conducta verbal y no verbal. Siendo estos, desde el punto de vista de Carrillo (2015) es un conjunto de comportamientos que el niño necesita para relacionarse de forma eficaz y mutuamente satisfactoria con sus iguales y adultos, manteniendo relaciones positivas y siendo capaz de afrontar las demandas de su entorno social.

Teniendo en cuenta lo mencionado anteriormente y los proyectos de aprendizajes, (Bejarano y Callejas, 2008, como se citó en Noriega, 2023a) afirman que trabajar mediante proyectos es sumamente provechoso puesto que facilita la adquisición del aprendizaje en los estudiantes de tres a seis años para el desarrollo de las habilidades competentes de esta etapa y su avance intelectual. Por tanto, es importante porque fomenta el desarrollo de habilidades sociales y de aprendizajes significativos y funcionales, ya que, mediante estos proyectos, los estudiantes se integran y comparten sus opiniones, experiencias de aprendizaje, sus formas de actuar y de ser.

Ante ello, la Fundación Privada para la Creativación, nos menciona el valor de este a través de beneficios (como se citó en Noriega, 2023b).

- **Desarrollo de las habilidades autónomas y de responsabilidad en niños de 3 años.**

En el grupo de estudiantes involucrados en el proyecto, la autonomía y la responsabilidad están presentes, situación que se observa en la participación de los niños desde la identificación del problema que está afectando al grupo o a la comunidad educativa, su intervención en la propia construcción de sus aprendizajes y el

planteamiento de las alternativas de solución, para en conjunto aunar esfuerzos y llegar al cumplimiento de los objetivos.

- ***Afianzamiento de las habilidades en niños para el trabajo colaborativo.***

Forma de accionar dentro del proyecto, pues este no funciona sin la participación activa de los involucrados. Los niños desarrollan habilidades para trabajar mancomunadamente con sus pares y con la docente (o padres y miembros de la comunidad si fueran partícipes del proyecto). Este trabajo en equipo implica la realización y participación en las diferentes etapas: la programación del proyecto, la organización de las acciones y la elaboración de las evidencias de logro.

1.1.1 Tipología de habilidades sociales

La tipología de las habilidades sociales cambia según el autor, pero para los intereses que busca esta investigación, se utiliza la propuesta realizada por el psiquiatra Arnold Goldstein y sus colaboradores, quienes, como parte de un estudio realizado con adolescentes, nos dan la clasificación de las habilidades sociales de la siguiente manera (Goldstein et al., 1989, p.74- 76):

- Habilidades sociales básicas: escuchar, iniciar una conversación, mantener una conversación, formular una pregunta, dar las gracias, presentarse, presentar a otros y hacer un elogio.
- ² Habilidades sociales avanzadas: pedir ayuda, participar, dar instrucciones, seguir instrucciones, disculparse y convencer a los demás.

- Habilidades relacionadas con los sentimientos: conocer los propios sentimientos, expresar sentimientos, conocer los sentimientos de los demás, enfrentarse al enfado de otros, expresar afecto, resolver el miedo y autorrecompensarse.
- Habilidades alternativas a la agresión: pedir permiso, compartir algo, ayudar a los demás, negociar, empezar el autocontrol, defender los propios derechos, responder a las bromas, evitar los problemas con los demás y no entrar en peleas.
- Habilidades para enfrentar el estrés: formular una queja, responder a una queja, demostrar deportividad después de un juego, resolver vergüenza, arreglárselas cuando te dejan de lado, defender a un amigo, responder a la persuasión, responder al fracaso, enfrentarse a los mensajes contradictorios, responder a la acusación, prepararse para una conversación difícil y hacer frente a las presiones del grupo.
- Habilidades de planificación: tomar decisiones realistas, discernir sobre la causa de un problema, establecer un objetivo, determinar las propias habilidades, recoger información, resolver los problemas según su importancia, tomar una decisión eficaz y concentrarse en una tarea

1.1.2 Habilidades sociales en niños de 3 años

Las habilidades sociales son una serie de comportamientos que tenemos el ser humano donde ayuda a enfrentar el medio que le rodea, donde tendrán un impacto en el desarrollo de las personas, Díaz et al. (2007) citado en Ibarra (2020) nos menciona que las habilidades sociales son consideradas como un factor de protección en la comunidad infantil.

Es por ello, que mediante la clasificación de las HHSS que hace Goldstein se ha seleccionado las habilidades sociales primeras y habilidades relacionadas con el sentimiento, asimismo Anaya y Murcia (2021) comenta que las habilidades necesarias para el ajuste social en niños de 3 años son: la toma de turnos, compartir, ayudar, escuchar, expresar verbalmente los sentimientos, establecer el autocontrol y controlar tendencias agresivas. ⁶ Todas estas habilidades pueden ser enseñadas a través de actividades creativas que ayuden a los niños y las niñas a identificar diversas habilidades sociales y entender por qué son necesarias.

Ante este panorama se ha seleccionado indicadores de las habilidades ¹ para el presente trabajo de investigación son: escucha activa, trabajo colaborativo y expresión de emociones las cuales se definen a continuación.

- ***Escucha activa***

Corbin (2016) nos dice que saber escuchar es fundamental durante ⁶ la comunicación con otros y, aunque no siempre se dé cuenta, en ocasiones se pasa más tiempo pendiente de lo que se piensa y de lo que cada uno dice, en vez de escuchar activamente a lo que dicen los demás. Escuchar de forma activa no es solamente prestar atención a las palabras que salen de la boca del otro interlocutor, sino que consiste en ser plenamente consciente de las emociones y el lenguaje no verbal que la otra persona intenta comunicar.

Asimismo, Chérrez (2018) comenta que la escucha activa está en función no únicamente de aquello que se puede expresar, sino también de conocer y oír con atención. ⁷ La escucha activa infantil requiere una atención extraordinaria y suele tener

lugar en dos niveles. En primer lugar, se podría hablar de la escucha que se valora y se juzga como a cualquier otra persona. En segundo lugar, se hablaría de escucha de tipo semiológico. Se lo hace a nivel experto/profesional y, a través de esto, se necesita buscar características de forma o contenido, que resulten de utilidad para interpretar el problema o contexto que el niño se expone.

Teniendo en cuenta lo expuesto en líneas anteriores, la escucha activa es muy importante y necesaria trabajarla desde los primeros años de vida, puesto que esta contribuye a la preparación para el desarrollo en la sociedad, ya que a través de dicha habilidad, el infante prestará atención y seguirá y comprenderá indicaciones al momento de realizar una actividad y respetará el turno del compañero al participar y a las opiniones de los demás; fomentando una convivencia armoniosa.

- **Trabajo colaborativo**

Para Gabriel (2021) el trabajo colaborativo es una modalidad de trabajo en el que un grupo de personas colabora para obtener una meta común, este sistema está basado en la filosofía de cooperación e interacción y como el propio término expresa que maneja de trabajar en unión con otros individuos. Así se originan beneficios y sinergias mutuas entre los integrantes, la principal clave de la aportación del trabajo es que todos los que participen se reúnan de modo dinámico, conjunto y descentralizado y así lograr un objetivo común.

También (Carbonell, 2008, como se citó en Artega, 2018) el trabajo colaborativo propicia un clima de mayor participación y confianza, favoreciendo lógicamente el aprendizaje, ya que propicia el trabajo en equipo y genera culturas cooperativas: “La

cooperación y el aprendizaje entre iguales, el no discriminar al otro, trabajando en equipo y generando culturas cooperativas favorecen el aprendizaje entre pares, enriquecido por un clima de confianza y participación que genera el desarrollo grupal e individual.

Es así que podemos mencionar que el trabajo colaborativo refuerza en los niños y en las niñas los vínculos sociales y mejora sus habilidades para relacionarse con los demás, aumentando el compañerismo al compartir, colaborar y apoyar a sus pares.

- ***Expresión de emociones***

Tenjo et al. (2022) habla sobre la expresión de emociones en el ser humano es un acto complejo, ya que, aunque parece ser una acción sencilla, innata y fácil de manifestar, controlar o manejar, es un acto que requiere del desarrollo humano, además de la participación de los padres como los primeros en hacer parte del desarrollo emocional y físico de los infantes quienes deben ir desarrollando paso a paso el reconocimiento de su ser para luego expresar su sentir.

Es por ello que, la expresión emocional es un medio el cual ayuda tanto al desarrollo personal y/o social del infante, además de favorecer las relaciones con su entorno y el bienestar general.

1.1.3 Aspectos que favorecen las habilidades sociales

Las habilidades sociales permiten que los niños se puedan relacionar bajo un conjunto de hábitos conductuales, necesarios para poder establecer relaciones interpersonales. Del mismo modo, varios estudios demuestran que, el no poseer dichas habilidades sociales son una desventaja para los niños, debido a que pueden sufrir

depresión o algunos episodios de ansiedad al no poder comunicar o expresar sus necesidades o deseos.

Tal como menciona Vicente (2019) las habilidades sociales se adquieren desde temprana edad, y tanto padres de familia, como educadores, cuentan con un papel fundamental en el desarrollo de dichas habilidades. Ya que, cada uno de los aprendizajes se desarrolla a través de diferentes procesos, entre ellos se encuentran la experiencia, aprendizaje verbal y la observación.

La experiencia es la práctica de una habilidad dentro de una determinada situación, la observación permite aprendizaje innato y tomar información y registrarla para su posterior análisis; y finalmente, el aprendizaje verbal se desarrolla cuando se da una respuesta ante una determinada situación o escuchamos a otras personas, buscando así un comportamiento social o interacción en su entorno.

1.2. Proyecto de Aprendizaje

Ciertas prácticas metodológica que se conoce y se pone en práctica hoy en día en los centros educativos tanto en el nivel primaria como el nivel preescolar, se empezaron a desarrollar a principios del siglo XX, cuando el autor William Kilpatrick publicó su libro “El Método de Proyectos” en el año 1918. Para Benítez (2014) Kilpatrick con estos nuevos pensamientos y planteamientos en la educación fue creándose un espacio entre uno de los principales defensores de la Escuela activa y la nueva educación; ya que para el filósofo el objetivo del método de proyectos es que los estudiantes realicen algo que les resulte innovador, significativo interesantes.

Tratándose en un método netamente activo que se basa en la idea principal de que los intereses de los estudiantes deben ser el centro y base de los proyectos de investigación y del proceso de enseñanza y aprendizaje. En otras palabras, para Kilpatrick, el proyecto de aprendizaje es un plan de trabajo elegido libremente con el propósito de realizar algo del propio interés de los estudiantes. Algo que hoy en día queda demostrado en las aulas.

Teniendo como referente a Kilpatrick, Vizcaíno (2008) nos menciona en su libro “Guía fácil para programar en Educación Infantil de 0-6 años” que hablar de proyectos es referirse a una investigación con el fin de resolver dudas planteadas frente a una problemática que se propone a los estudiantes; es hacer referencia a la creatividad tanto del estudiante como del maestro; es construir en unión, diseñar, planificar y resolver. En tanto, en el nivel preescolar hace referencia a una aventura y fantasía, donde el estudiante busca información bajo su propio interés y resuelve la misma.

Por otro lado, durante mucho tiempo el Ministerio de Educación (MINEDU) ha trabajado mediante Unidades didácticas, las cuales parten a través de una problemática institucional, que tiene como objetivo la realización de metas básicas sin tener en cuenta los interés y necesidades de los estudiantes. Habiendo identificado que en dicha metodología los estudiantes no son netamente los principales protagonistas de su aprendizaje. MINEDU da a conocer la importancia del trabajo con los proyectos, puesto teniendo en cuenta lo mencionado líneas anteriores, este busca atender los intereses y necesidades de los niños, permitiendo el logro de aprendizajes significativos a nivel de aula (MINEDU 2018).

Teniendo en cuenta el Método de Proyectos creado por William Kilpatrick y John Dewey, MINEDU (2021) nos menciona que los proyectos de aprendizaje son también la movilización de capacidades y el desarrollo de diversas habilidades básicas de aprendizaje.

Estas habilidades y competencias que se detallan en los itinerarios de aprendizaje desarrollados, no se limitan a las habilidades comunicativas y matemáticas, sino que también promueven habilidades y destrezas que potencian el desarrollo personal, como la autonomía, la colaboración, la persistencia y la comunicación segura.

De igual forma, MINEDU (2021) comentó que el proyecto de aprendizaje es una forma de planificación integral que desarrolla en los estudiantes las competencias, la conciencia holística e intercultural y promueve su participación en el desarrollo del proyecto integral. Comprende también el proceso de planificar, implementar, comunicar y evaluar una serie de actividades definidas, vivenciales y experimentales, dentro de un período de tiempo definido y de acuerdo con su propósito en el marco de una situación o tema contextual de interés para el estudiante. Los proyectos resultantes de las sugerencias de los docentes surgen como resultado de los resúmenes y análisis de las observaciones de los docentes, los intereses y necesidades de aprendizaje de los niños, y se materializan en un contexto importante que motiva los proyectos con los niños.

- ***Tipos de proyectos***

Al referirnos sobre el trabajo por proyectos en el nivel preescolar, es sumamente importante los tipos de proyectos que se pueden llevar a cabo en las aulas junto a los

niños, sobre todo las cuales los estudiantes sean capaces de decidir por ellos mismos, organizar y planificar.

William Kilpatrick (citado por Vizcaíno, 2008) menciona que los proyectos pueden ser principalmente de cuatro tipos.

- Proyecto de creación, de creatividad o de producción: El cual, tiene como principal objetivo la elaboración de un plan; como, por ejemplo, cómo es que se puede construir una torre.
- Proyecto de apreciación, recreación o de consumo: El principal ideal de dicho proyecto es disfrutar de una experiencia artística; como, por ejemplo, escuchar una audición musical.
- Proyectos de solución de problemas: Su principal objetivo es dar a conocer la respuesta a la una incógnita; por ejemplo, indagar por qué el agua y el aceite no se mezclan.
- Proyectos para la adquisición de un aprendizaje específico o adiestramiento: El fin de dicho proyecto es llevar al estudiante a obtener una habilidad o conocimiento.

Ante lo mencionado anteriormente, la presente investigación se basa en el proyecto de resolución de problemas, ya que a través del proyecto “Junto jugamos mejor” se pretende resolver una problemática; la cual viene siendo la falta de habilidades sociales en los estudiantes de 3 años del aula “Anaranjada”, a través de estrategias lúdicas y juegos del interés de los niños que fueron previamente mencionados por los estudiantes.

1.2.1. Beneficios del Proyecto de Aprendizaje

Partimos de la aseveración de Flores y Juárez (2017) quienes indican que trabajar por proyectos es importante y beneficioso porque a través de esta, se fortalecen habilidades y competencias como: el trabajo en equipo, la comunicación, el aprendizaje autónomo y de responsabilidad, el pensamiento crítico, la habilidad para solucionar problemas, habilidad para investigar, el uso de las tecnologías, búsqueda de información, coordinación, planificación, organización, entre otras. Se concuerda con estos autores al concebir que mediante este tipo de aprendizaje se potencia en los estudiantes competencias y nuevas capacidades que les sirven para su desenvolvimiento personal y social, al mismo tiempo que el proceso de enseñanza-aprendizaje se vuelve más práctico e interactivo.

En este proceso de enseñanza el docente será apoyo desde su papel de guía u orientador de las actividades que ejecute el estudiante, interactuando con el estudiante cada vez que lo requiera y estableciendo una comunicación educativa más horizontal y dinámica.

1.2.2. Fases del proyecto de aprendizaje

Este estudio propone utilizar el modelo proyecto de aprendizaje, ya que los elementos de aprendizaje propuestos en este estudio son observaciones de los docentes sobre los intereses y necesidades que los niños muestran en el aula, se recopilan y se analizan esta información y luego dan sugerencias a los niños para motivarlos a desarrollarlas.

Etapas del currículo de acuerdo a MINEDU (2019b) se consideran tres fases:

- ***Planificación del Proyecto***

Este momento es clave en el desarrollo de un proyecto de aprendizaje, ya que incluye los aprendizajes previos de los niños y sus sugerencias para aprender sobre algo en particular, tratar de resolver un problema o diseñar y desarrollar un producto en particular. Una vez que se hayan identificado los intereses de los niños e identificado la situación, problema o pregunta que queremos que aborden en el proyecto, continuamos recopilando y registrando lo que saben y/o quieren saber, así como sugerencias de acciones que pueden tomar para desarrollar, investigar o resolver un problema en particular. Siendo esto el primer paso para plantear la primera actividad del proyecto con los estudiantes.

Asimismo, según Minedu (2016) los proyectos de aprendizaje son el escenario donde a raíz de las problemáticas, interrogantes, necesidades, e intereses del estudiante, se plantean situaciones significativas en un contexto de aprendizaje que responde al requerimiento de la comunidad educativa, y debe realizarse de manera frecuente a lo largo del proceso ya que las actividades deben ser pensadas, diseñadas y rediseñadas en función a los intereses que el estudiante va manifestando mediante el desarrollo del proyecto.

- ***Ejecución del Proyecto***

Es la puesta en práctica de la planificación con los niños. Esto incluye la preparación y ejecución de las actividades planificadas y otras actividades que surjan de acuerdo a las necesidades e intereses de los niños expresados durante el proyecto. Por ello, a la hora de ejecutar las actividades se deben tener en cuenta los siguientes

aspectos: Todas las actividades realizadas deben ser capaces de alcanzar los objetivos del proyecto.

En otras palabras, el objetivo del proyecto es desarrollar una secuencia de acciones, respetar los intereses del niño, promover el papel activo y la cooperación de los involucrados; y finalmente, proporcionar la retroalimentación y recopilar la evidencia de sus aprendizajes mediante una evaluación formativa. Esto se apoya en Delfino et.al (2015) quien menciona que la ejecución del proyecto es un proceso planificado que incluye el diagnóstico integral de los estudiantes, y responde a una proyección específica que logra atender las metas alcanzadas, en el proceso formativo que se espera alcanzar en dicha etapa.

- ***Comunicación del Proyecto***

En cuanto a la comunicación del proyecto, permite que los niños se comuniquen internamente con el mismo grupo de niños o externamente con otros compañeros, padres, instituciones educativas o la sociedad sobre los resultados y aprendizajes logrados dentro del proyecto, ya que lo recomendable en este punto, es que la socialización de los resultados del proyecto, no quede solo en el grupo de niños con los cuales se trabajó el proyecto, sino que trascienda hacia las demás aulas, los demás estudiantes, la comunidad, a través de los padres de familia, etc. Tal como señala MINEDU (2019c) el proyecto de aprendizaje “Promueven la integración e involucramiento de las familias y la comunidad” (p. 11).

Por eso, es muy importante que los niños sean capaces de expresar y transmitir con palabras y acciones lo aprendido, por lo que hay que definir qué quieren contar, a

qué o personas quieren invitar y cómo quieren compartir y transmitir lo aprendido en el proyecto.

1.2.3. Proyecto “Juntos Jugamos Mejor”

"Juntos Jugamos Mejor" es un proyecto de aprendizaje en el que se pretende resolver la problemática de falta de habilidades sociales en los estudiantes de 3 años del aula "Anaranjada". A través de dicho proyecto de aprendizaje se busca desarrollar las habilidades sociales básicas, mediante juegos en el que se ponen en práctica 3 tipos de estrategias lúdicas. Asimismo, considerando lo mencionado por Pascual “el proyecto de aprendizaje en el nivel preescolar respeta y ajusta el proceso de aprendizaje al ritmo madurativo y necesidades de los estudiantes” (Pascual 2014). Mediante la aplicación del proyecto de aprendizaje “Juntos Jugamos Mejor” se procura que los estudiantes se muestren tal como son, emocionales, activos, curiosos, sociales y capaces; que manifiesten cuáles son sus necesidades e intereses; expresen sus ideas y opiniones, las cuales serán apreciadas y valoradas; muestren sus destrezas y capacidades, ya que serán respetadas y consideradas.

- Características del proyecto “Juntos Jugamos Mejor”

- Se basa en una problemática real y teniendo como principal área personal social, sin embargo, involucra a más de uno.
- Reconoce a los estudiantes como los principales protagonistas de su proceso educativo.
- Uso de materiales concretos que motivan a los estudiantes a representar sus ideas e intereses.

- Se basa en el descubrimiento, compartir y la construcción de conocimientos de manera libre y colaborativa.
- Cuenta con 20 actividades de aprendizaje, las cuales abordan 14 juegos con diferentes estrategias lúdicas; 5 estrategias de dinámicas en grupo, 6 estrategias de juegos de mesa y 3 estrategias de juegos de dramas.

- ***Estrategias lúdicas***

Como se mencionó anteriormente, el presente proyecto se basa en la realización de estrategias lúdicas. Lobo y Pallares (2021) definen a las estrategias lúdicas como modelos de presentación de la información o organización, planificados como técnicas de apoyo durante el desarrollo del proceso educativo de los estudiantes, favoreciendo de dicha manera a la actividad de aprendizaje. Asimismo, Machado y Carvalho (2021) mencionan que es necesario utilizar estrategias lúdicas con los niños para integrarlos al área social y la de la comunicación; ya que la sensibilidad de los niños les facilita sentirse involucrados y así beneficiarse del desarrollo social.

Como se mencionó anteriormente, el presente proyecto se basa en la realización de estrategias lúdicas. Lobo y Pallares (2021) definen a las estrategias lúdicas como modelos de presentación de la información u organización, planificados como técnicas de apoyo durante el desarrollo del proceso educativo de los estudiantes, favoreciendo de dicha manera a la actividad de aprendizaje. Asimismo, Machado y Carvalho (2021) mencionan que es necesario utilizar estrategias lúdicas con los niños para integrarlos al área social y la de la comunicación; ya que la sensibilidad de los niños les facilita sentirse involucrados y así beneficiarse del desarrollo social.

Teniendo en cuenta lo mencionado, las estrategias lúdicas son una fuente principal para poder desarrollar las habilidades sociales; es así que algunos autores sustentan la importancia de las actividades lúdicas, en este caso, Gómez et al. (2015) nos mencionan que: Las actividades lúdicas llevadas al aula se convierten en una herramienta estratégica introduciendo al niño al alcance de aprendizajes con sentido en ambientes agradables de manera atractiva y natural desarrollando habilidades.

Por otro lado, Rubicela (2018) da a conocer que las estrategias lúdicas son actividades que incorporan juegos con una finalidad didáctica educativa; dinámicas en grupo, juegos de mesa, empleo de dramas, y son utilizadas como herramientas para los docentes que le permiten reforzar su enseñanza para el mejor aprendizaje de conocimientos y competencias dentro o fuera del aula.

- Dinámicas en grupo: Como es de conocimiento, las dinámicas grupales constituyen un medio para fomentar relaciones más estrechas, desarrollando actitudes de cooperación y formando vínculos afectivos entre los integrantes de un mismo grupo. En tanto en el nivel preescolar, Flores (2017) menciona que dicha estrategia facilita la resolución de problema dentro del aula, ya que todos los estudiantes colaboran juntos en favor a un conflicto; asimismo, forma estudiantes con sentido crítico, estimulado estados emocionales positivos y, por último, facilita el proceso de aprendizaje en los estudiantes.
- Juegos de drama: Como plantea (Navarro, 2007, como se citó en Serrano, 2018) el juego de dramas forma parte del juego infantil, más bien es una forma concreta de este. Mediante el juego de dramas se fomenta la elaboración, el conocimiento de sí mismo que posee la persona, sus inhibiciones, su lenguaje expresivo, verbal

y corporal, así como su distribución en el tiempo. Siendo así que el juego de drama está relacionado con la utilización del cuerpo, de sus movimientos, gestos y actitudes, todos ellos con una intención comunicativa y representativa.

- Juegos de mesa: Rodríguez (2014) sostiene que el juego de mesa favorece que el niño pueda desarrollar su pensamiento, permita atender sus necesidades, elaborar experiencias, y controlar sus emociones; además, ponerse en el punto de vista de otro utilizando la asertividad y empatía, y ampliando los horizontes de sí mismo. Aprende a cooperar, a comunicarse con los demás, a interiorizar la importancia de trabajar en equipo frente a la competitividad, entre otros.

- ***Beneficios del proyecto de aprendizaje "Juntos Jugamos Mejor"***

- Desarrolla las habilidades sociales de una manera didáctica, acorde a las características de los niños.
- Fomenta la autonomía y la relación entre iguales.
- Crea lazos de conexión entre padre e hijos al involucrar a los padres de familia en la realización de los materiales.
- Desarrolla las competencias comunicativas mediante la realización de los juegos.
- Potencia los valores y los acuerdos de convivencia al realizar los juegos.
- Desarrolla una convivencia entre estudiantes.

Cabe resaltar que dichos beneficios se desarrollan durante el proceso del proyecto de aprendizaje "Juntos Jugamos Mejor", con la finalidad de lograr en los estudiantes de 3 años del aula "Anaranjada", siendo así que no solo en los aprendizajes significativos, sino también en el desarrollo y formación como personas.

1.2.4. Rol docente para favorecer el proyecto de aprendizaje.

Como docentes, al momento de plantearnos trabajar a partir de un proyecto de aprendizaje, tenemos que tener en cuenta según Martín (2018) una serie de principios metodológicos durante todo el proceso de aprendizaje. Ante lo mencionado, nuestro mismo autor nos da a conocer los principios que un docente pone en práctica cuando trabaja a través de un proyecto de aprendizaje; tal así como sus propósitos durante el proceso de dicho proyecto y sus responsabilidades al momento de trabajar con los estudiantes.

- El docente debe conocer el momento evolutivo del estudiante, así como también sus competencias, capacidades y posibilidades de acción. Asimismo, debe enfatizar en que se trabaje los contenidos a partir de una perspectiva globalizada, en el cual el infante no tenga que separar sus aprendizajes.
- Dicho aprendizaje globalizado debe estar enfocado en un aprendizaje significativo para el estudiante. Es decir, el infante debe vincular su nuevo aprendizaje con lo que previamente ya conoce. Como consecuencia el aprendizaje del infante se dará por medio de un proceso motivador y activo.
- Por último, el docente tiene como objetivo primordial contemplar el juego como un método para potenciar las capacidades y habilidades de los estudiantes, puesto que el juego es un medio que ayuda al docente a prever y resaltar los aprendizajes de los estudiantes.

CAPÍTULO II: MARCO METODOLÓGICO

2.1. Método de la investigación-acción

Según Zapata y Vidal (2016), el método de investigación- acción es un proceso de reflexión que permite al investigador propiciar un cambio educativo en una problemática, analizando situaciones que favorezcan tomar acción para la resolución de un problema. Para ello, se sigue una serie de acciones donde se identifica, planea, ejecuta, observa y reflexiona sobre el caso a investigar. Del mismo modo, este tipo de diseños investigativos, permitió y dio campo a que se pueda realizar una previa planificación con la intención de mejorar las prácticas pedagógicas en bien del estudiante como del docente. Además, facilitó el análisis crítico en el desarrollo del plan de acción, generando así, actividades que fueron de gran eficacia en los estudiantes y en el desarrollo de dichas habilidades.

Por su parte, Hernández Sampieri y Mendoza (2018) comenta que la investigación acción es un diseño que permite transformar la realidad en su escenario natural y a raíz de un problema que surge en el salón de clases, aplicar una metodología como medio de solución, para que así se pueda mejorar o modificar la conducta. De esta manera, se puede realizar una reflexión en la mayor parte de la práctica. A su vez, Cabrera (2017) nos menciona que este tipo de diseño permite buscar una solución ante problemas que suceden día a día, en un aula con los docentes y estudiantes; con la finalidad de mejorar las prácticas educativas, que no solo favorecen al estudiante, sino que también facilitan y enriquecen la labor docente.

Por otro lado, la presente investigación está enmarcada en el enfoque cualitativo, Sanchez (2019) nos menciona que se sustenta en evidencias que se orientan más hacia la descripción profunda del fenómeno con la finalidad de comprenderlo y explicarlo a través de la aplicación de métodos y técnicas derivadas de sus concepciones y fundamentos epistémicos.

Como se mencionó anteriormente, el diseño propuesto es la investigación acción, según Saltos et al. (2018) el objetivo de la investigación-acción no es el conocimiento práctico propiamente, pues este es apenas el comienzo. Lo importante es en realidad el “descubrimiento” que se hace y termina convirtiéndose en la base del proceso de concienciación y racionalización. Así, el docente se hace más consciente de algo y comprende mejor el proceso; es decir, se da cuenta de que la razón de ser de la investigación-acción es lograr la concienciación plena del estudiante con relación al proceso científico, tanto el proceso de producción de conocimiento como las experiencias de acción en concreto.

Por tanto, esta investigación busca dar respuestas a la problemática que representan los estudiantes del aula “Anaranjada” de 3 años, de la I.E.P Cuna-Jardín “El Milagro”, la falta de habilidades sociales, mediante la implementación de estrategias lúdicas en las actividades del proyecto de aprendizaje “Juntos Jugamos Mejor”. Siendo así que dicho modelo pedagógico se manifiesta a través de tres fases: Planificación, ejecución y comunicación.

Por otro lado, en el presente trabajo se enfatizará 3 habilidades básicas que propone Goldstein, las cuales son: Escucha activa, trabajo colaborativo y expresión de

emociones. Con tal fin se propone el proyecto “Juntos Jugamos Mejor” para desarrollar las habilidades sociales en los estudiantes de 3 años, planteando los siguientes objetivos:

- Planificar el proyecto de aprendizaje para favorecer el desarrollo de las habilidades sociales enfocado en estrategias lúdicas en los estudiantes de 3 años del aula anaranjada de la I.E.P. El Milagro.
- Implementar el proyecto de aprendizaje para favorecer el desarrollo de las habilidades sociales enfocado en estrategias lúdicas en los estudiantes de 3 años del aula Anaranjada de la I.E.P. El Milagro.
- Comunicar el proyecto de aprendizaje para favorecer el desarrollo de las habilidades sociales enfocado en estrategias lúdicas en los estudiantes de 3 años del aula Anaranjada de la I.E.P. El Milagro.

2.2. Contexto de la investigación-acción

El presente trabajo se focaliza en el contexto de 16 estudiantes del aula “Anaranjada” de 3 años de la I.E.P Cuna-Jardín “El Milagro”, el cual trabaja con el modelo pedagógico “Proyecto de Aprendizaje”.

Por otro lado, el centro educativo se encuentra ubicado en el distrito de Chorrillos, en Lima metropolitana; la cual cuenta con instalaciones con condiciones básicas para la atención de los estudiantes, puesto que tiene un patio de juegos, sala de psicomotricidad (no cuenta con los materiales necesarios), sala de docentes, entre otras.

Asimismo, los salones cuentan con una buena ventilación e iluminación; sin embargo, los baños no son los adecuados para los infantes, puesto que no cuentan con puertas y algunos retretes son grandes para los menores.

Por otro lado, el aula “Anaranjada” de 3 años, cuenta con un televisor, radio, ventiladores; así como también diversos materiales didácticos y mobiliarios tales como: sillas, mesas, estantes de diversos tamaños, entre otras. Por otra parte, los estudiantes están a cargo de dos docentes tutoras y una auxiliar rotativa; las cuales vienen trabajando y desarrollando aprendizaje de acuerdo a sus edades y capacidades; asimismo, el trabajo que se realiza se centra en el desarrollo de competencias y desempeños establecidos por el Currículo Nacional de Educación Básica Regular 2016.

2.3 Plan de Acción

El plan de acción que se planteó basado en el proyecto “Juntos Jugamos Mejor” fue llevado a la práctica mediante 3 fases de la variable independiente: la planificación, la ejecución y la comunicación (Anexo 2). Seguidamente, se encuentran presentes las hipótesis de acción, las cuales son: fase de “planificación” del proyecto de aprendizaje que favorece el desarrollo de habilidades sociales en los estudiantes de 3 años del aula Anaranjada de la I.E.P. El Milagro.; La fase de “implementación” del proyecto de aprendizaje favorece el desarrollo de las habilidades sociales en los estudiantes de 3 años del aula Anaranjada de la I.E.P. El Milagro; La fase de “comunicación” del proyecto de aprendizaje favorece el desarrollo de las habilidades sociales en los estudiantes de 3 años del aula Anaranjada de la I.E.P. El Milagro (Anexo 1).

Asimismo, el proyecto de aprendizaje se llevó a cabo de 20 de actividades de aprendizaje, donde las 6 primeras actividades fueron de juego de mesa, seleccionadas para ser trabajadas desde esta estrategia lúdica, las 8 siguientes actividades se trabajaron con la estrategia dinámica de grupo y las 6 últimas juego de dramas, estas actividades permitieron favorecer el desarrollo de la problemática presentada, ya que las actividades realizadas estaban diseñadas de acuerdo a las características y necesidades de los niños, puesto que ayuda a establecer vínculos afectivos que generan estabilidad y seguridad en ellos, lo cual los protege del estrés y los ayuda a generar resiliencia emocional (Anexo 4). Del mismo modo, comenta Rubiciela (2020) las estrategias lúdicas son actividades que incluyen juegos educativos, dinámicas de grupo, empleo de dramas, juegos de mesa, etc., estas herramientas son utilizadas por los docentes para reforzar los aprendizajes, conocimientos y competencias de los alumnos dentro o fuera del aula.

2.4. Técnicas de instrumentos para organizar y analizar la información

La observación es un elemento esencial de cualquier proceso de investigación; los investigadores dependen de ella para obtener la máxima cantidad de datos. Desde la posición de Ciesielska et al. (2018) las observaciones se caracterizan por un bajo grado de control en el campo de estudio; es decir, Los investigadores tratan de no cambiar o afectar las interacciones con los individuos y evitar interferir con los hechos o fenómenos bajo estudio. Es importante enfatizar que esta observación que se dio de manera constante dentro y fuera del aula, teniendo como ayuda los instrumentos para poder registrar cada acontecimiento, por eso se debe brindar confianza de que su uso e información conducirán a resultados confiables y válidos.

- **Técnica de observación participante**

A menudo se usa en la investigación cualitativa, una técnica que requiere que el investigador se conecte e integre con los individuos del grupo que desea estudiar y recopilar información descriptiva. Arias (2020) afirma que los docentes utilizan la observación en el ámbito educativo para evaluar las competencias que desarrollan los estudiantes en el proceso de aprendizaje a partir de descripciones de lo observado. Para esta técnica se registra información utilizando herramientas como bitácoras, manuales de observación, listas de cotejo, etc. Asimismo, los investigadores deben compartir sus experiencias y objetivos con sus sujetos y comprometerse a recopilar información para que puedan comprender la situación investigada desde sus propias percepciones contextuales.

Instrumentos

- **Registro de observación**

Considerando a Hernández (2014), el registro de observación es un método de recojo de información que consiste en el registro válido, confiable y sistemático de situaciones observables y comportamientos fundamentales para la identificación de lo que se necesita evidenciar. Del mismo modo, comenta que es una forma ideal para quienes orientan mediante la conducta.

Siendo la presente investigación un estudio de enfoque cualitativo, el registro de observación es un instrumento que calza oportunamente en el trabajo de recolección de información para el análisis que se pretende realizar. Este análisis dentro de la investigación presentada se concretó a través de la observación en las actividades

realizadas, definiendo así la dificultad de los niños para regular y expresar sus emociones. (ANEXO 8)

- **Diario de clase:**

Es una herramienta que se utiliza en la práctica docente para recopilar información sobre lo que sucede en el aula durante la planificación. Como afirma Paquiyauri (2020), es una herramienta tradicional en la investigación-acción y su tarea es registrar datos de observación sobre eventos importantes y significativos. De igual forma, el contenido de la bitácora también se refiere a la investigación del problema. El diario de clase queda así estructurado, en primer lugar, contiene, para datos generales, el nombre del docente, fecha, clase, hora de observación y el nombre de la actividad, en segundo lugar, una tabla en la que considerar diferentes aspectos de la jornada escolar y exponer las conclusiones o recomendaciones (ANEXO 7).

- **Escala de Likert**

Teniendo en cuenta a Canales et. al (2019) la escala de Likert, fue desarrollado por el psicólogo Rensis Likert y es un instrumento que mide actitudes en la población estudiada. Del mismo modo, tiene como base una serie de escalas o ítems, las cuales son asignados desde lo favorable hasta lo desfavorable, además, a cada escala se le asigna un valor que corresponde a cada ítem.

Esta escala nos va a permitir medir cuantitativamente las actitudes de los niños durante la aplicación del proyecto a través de las alternativas de “siempre”, “casi siempre”, “a veces” y “nunca”. Estas escalas pueden ampliarse o permanecer con el

mínimo de alternativas. Sin embargo, se recomienda que cuanto más amplia son las alternativas de la escala la confiabilidad es mayor.

La presente investigación usó técnicas e instrumentos que permiten obtener la información que se considere necesaria, para poder llevar a cabo y ser ejecutada. En cuanto a los instrumentos, permiten recoger la información y se puede categorizar por ítems o aspectos para clasificar el contenido de la observación (ANEXO 9). Tanto las técnicas como los instrumentos pasaron por una revisión y validación, contando con la evaluación de los siguientes expertos: Mg. María del Carmen Cabrera Ojeda, Mg. Ketty Danni Ramos Herrera, Mg. María Mercedes Vargas Macassi, Dir. Marcela Ormeño y Lic. Roxana Rivera Bayona.

CAPÍTULO III: ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS

3.1. Diagnóstico

Como bien sabemos, el 5 de marzo de 2020 se dio a conocer el primer caso de COVID-19 y como consecuencia todo el Perú entró en confinamiento, a raíz de esta nueva situación que se encontraban las familias peruanas, muchos de los niños no salían de casa en ningún momento por miedo al contagio, teniendo como consecuencia el no poder interactuar y socializar con otras personas que no sean de su círculo familiar más cercano, donde los niños nacidos en el 2019 tuvieron limitación al socializar con otros niños de su edad y otras personas, presentando así dificultades en su desarrollo social y recién poder salir a interactuar con otros en el año 2022..

Al inicio del nuevo año escolar 2023 en la I.E.P Cuna-Jardín “El Milagro” Chorrillos, se evidenciaron diversas actitudes durante el desarrollo de las clases. Las docentes

tutoras Xiomara Tuanama y Brenda Zegarra expresaron en sus diarios de clases y registros de observación que la gran mayoría de estudiantes carecen de habilidades sociales, ya que muchos no siguen los acuerdos de convivencia, les cuesta trabajar en equipo y compartir los materiales y juegos, como se evidencia en los registros de observación (ANEXO 8). Asimismo, durante las entrevistas con los padres de familia, muchos de ellos manifestaron que sus hijos nacieron en durante la pandemia, por lo tanto, están acostumbrados a no estar rodeados de otros niños y por lo mismo suelen tener reacciones y actitudes negativas con otros infantes, por ejemplo: empujan a los amigos, muerden a los amigos, patean a los amigos y docentes, tiran las cosas, donde los padres identifican las acciones mencionadas de sus hijos y pedían el poder trabajar sobre esto.

Debido a lo mencionado anteriormente, se considera necesario que los estudiantes del aula “Anaranjada” de 3 años, necesitan de la aplicación de actividades de aprendizaje que incluyan estrategias que les permitan desarrollar sus habilidades sociales; debido a las reacciones y actitudes que mostraron durante clases, tales como: no prestan los materiales, no siguen las actividades, no respetan su turno, entre otras. Siendo estas muy importantes para el desarrollo de una convivencia dentro y fuera del aula.

3.2. Desarrollo del plan de acción

Las tesisas seleccionaron la triangulación para la comprobación y concurrencia de los tres instrumentos de recolección de datos, los cuales son: Escala de likert, Registro de observación y diario de clases. Este método es muy utilizado por las ciencias sociales,

así mismo, en el ámbito educativo y en investigaciones cualitativas, como el presente trabajo de investigación.

La triangulación utilizada fue la de fue la de datos que se basa en la verificación y comparación de la información obtenida en los diferentes métodos para realizar la triangulación como se observa en las tablas: “Tabla 1, Escucha activa”, “Tabla 2, Trabajo colaborativo”, “Tabla 3, Expresión de emociones”. En el caso de la presente investigación que se tomaron entrada, proceso y salida de la aplicación del Proyecto de Aprendizaje. Es necesario que los métodos utilizados durante la observación o interpretación del fenómeno sean cualitativos para que éstos sean equiparables (Okuda y Gómez, 2016).

La información recolectada se encuentra como objetivo específico que los datos han sido recopilados en tres instrumentos del trabajo de investigación.

Los instrumentos empleados fueron: registro de observación, diario de clase y escala de Likert que ayudaron a comprobar la validez de los objetivos anteriormente mencionados.

Para Celis, (2016) durante la primera infancia es difícil que los niños puedan generar estrategias para regular sus emociones por sí mismos, debido a su falta de madurez y requieren de la regulación externa aportada por los adultos, ya que en el desarrollo de la autorregulación intervienen factores madurativos (fisiológicos), psicológicos y especialmente factores interactivos. Es por ello que la escuela juega un rol importante en el desarrollo de las mismas, en la época escolar los infantes van a

incrementar y a experimentar sus propias estrategias en las diversas interacciones sociales por medio de las cuales detectan las tácticas que mejor les funcionan.

Debido a dicha problemática, se da inicio al proyecto “Juntos Jugamos Mejor” que se pudo desarrollar el primer objetivo, donde las tesistas determinaron la manera en que los niños logran desarrollar las habilidades sociales. Las tutoras junto con los niños planifican lo que se realizará durante el proyecto para tener su aula armoniosa.

Durante la primera semana se desarrollaron las primeras actividades del proyecto, las cuales tenían como propósito que los estudiantes reconozcan los acuerdos de convivencia del aula, se fue observando que los niños no reconocían los acuerdos de convivencia y en qué momentos ponerlos en práctica.

Sin embargo, al terminar la primera semana los niños reconocían los acuerdos de convivencia y algunos trataban de ponerlos en práctica.

Asimismo, las investigadoras confirman que la primera fase del modelo del proyecto de aprendizaje contribuyó en la mejoría de los niños, ya que los estudiantes del aula “Anaranjada” de 3 años identificaron y relacionaron con las experiencias vividas en el aula.

Durante la segunda y tercera semana mediante la ejecución de proyecto de aprendizaje se llevaron a cabo actividades correspondientes las cuales permitieron que los estudiantes trabajen las estrategias lúdicas; juegos de mesas y dinámicas en grupo. Durante el juego “Juntos armamos la torre gigante” se implementó nuevas estrategias obteniendo ²⁶ la participación e involucramiento de los niños en las actividades, asimismo

en los juegos presentando se fue fortaleciendo el trabajo en equipo, control de emociones, responde y participa activamente durante el día.

Continuando con la segunda fase del proyecto, los protagonistas iban cumpliendo con las indicaciones y reglas propuestas, ya que esto se evidenciaba al momento de realizar el juego; los estudiantes respetaban las reglas, los acuerdos de convivencia y podían realizar los juegos con satisfacción, siendo partícipes de la organización de las reglas de cada juego, compartiendo materiales, esperando turnos y apoyando a guardar las cosas que utilizaron, lo cual permitió identificar en el aula una convivencia entre todos.

Finalmente, en cuanto al cierre del proyecto “Juntos Jugamos Mejor” en la fase de comunicación se abordaron estrategias lúdicas, como el juego de dramas, dinámicas en grupo y juegos de mesa, las cuales fueron elaboradas de una manera más grandes y didácticas, teniendo en cuenta las capacidades de los estudiantes. Lo cual tuvo como resultado que la gran mayoría de los estudiantes poco a poco se involucra día tras día en cada uno de los juegos, logrando evidenciarse en el desarrollo de estas una participación constante, en equipo, respetando los acuerdos de convivencia y las reglas de los juegos.

Asimismo, durante la exposición del proyecto, se pudo evidenciar que los estudiantes se mostraban muy felices y entusiasmados al ser ellos quienes enseñaban a sus padres cuáles eran las reglas juego y como es que debían jugar cada una de estas. Al término de la exposición se pudo recuperar comentarios de los padres, los cuales enfatizaban que en la mayoría de los niños se podía evidenciar una mejoría en el acuerdo de convivencia de casa y en el desenvolvimiento con otros niños de su entorno.

1 A Partir de estas actividades y la exposición del proyecto que realizaron los estudiantes, se evidencia que el aula “Anaranjada” de 3 años es un aula que cumple con los acuerdos de convivencia, que puede trabajar en equipo y puede expresarse mediante gestos y palabras lo que desea mencionar. 1 Frente a ello, las tesisistas comprobaron que en la fase de comunicación contribuyó en el desarrollo de las habilidades sociales de los infantes, ya que los estudiantes tenían mayor seguridad al realizar las actividades y al ser protagonistas en la organización del cierre del proyecto. 49 24

1 3.3. Logros y dificultades encontrados

Al realizar esta investigación - acción, se puso en práctica el proyecto de investigación “Juntos jugamos mejor” para desarrollar las habilidades sociales en niños de 3 años del aula “Anaranjada” de la I.E.P Cuna-Jardín “El Milagro”-Chorrillos 20

1 El logro relacionado a la planificación del proyecto “Juntos Jugamos Mejor” se reflejó en el interés de los niños de 3 años del aula “Anaranjada” de la I.E.P Cuna-Jardín “El Milagro”-Chorrillos, en las actividades que se propusieron de acuerdo a sus necesidades e intereses, puesto que respondía al propósito de favorecer el desarrollo de habilidades sociales para mejorar la convivencia en el aula. De esta manera, se pudo evidenciar que los niños participaron de las actividades planificadas: compartiendo entre ellos, respetando su turno, expresando sus emociones, entre otros. 22

1 El logro relacionado a la ejecución del proyecto “Juntos Jugamos Mejor” se evidenció mediante el desarrollo de habilidades sociales en los niños de 3 años del aula “Anaranjada” de la I.E.P Cuna-Jardín “El Milagro”-Chorrillos, puesto que los estudiantes comenzaron a mostrar actitudes y capacidades sociales con sus compañeros como: 16

compartir los materiales, cuidar al amigo, no agredir física ni verbalmente mientras jugaban, respetar su turno y expresar lo que sentían mediante sus emociones.

1 El logro relacionado a la comunicación del proyecto “Juntos Jugamos Mejor” se evidenció 5 en la mejora de la convivencia en los niños de 3 años del aula “Anaranjada” de la I.E.P Cuna-Jardín “El Milagro”-Chorrillos, ya que se pudo observar que luego de ejecutar el proyecto, los estudiantes tenían una mejor disposición a aprender en un ambiente más armonioso, las docentes podían realizar sus actividades con mayor frecuencia y concentración de los estudiantes, ya que ellos levantaban la mano para participar, se mostraban afecto entre ellos, colaboraban en los juegos y expresaban que era un aula de “mejores amigos”; del mismo modo, se pudo comunicar al padre de familia mediante esta fase, cómo es que favorecía dichos juegos al aprendizaje y convivencia del estudiante, para que se pueda complementar en casa, dicha acción.

1 Por último y luego de lograr cumplir con los objetivos específicos, se logró cumplir con el objetivo general, Favorecer 4 las habilidades sociales a partir del aprendizaje por proyectos 1 en los niños de 3 años del aula “Anaranjada” de la I.E.P. Cuna-Jardín “El Milagro”-Chorrillos a partir de la aplicación del modelo pedagógico Proyecto de Aprendizaje. Poniendo en práctica los acuerdos de convivencia, plantear y cumplir las reglas de los juegos por ellos mismos, poder jugar en equipo, comprender y permitir ayudar a controlar sus actos y emociones.

1 Por otro lado, las dificultades que se presentaron fueron que algunos estudiantes faltaban por problemas de salud, problemas familiares, situaciones extracurriculares, etc.; 1 por lo que se complicaba ejecutar nuestro proyecto con la totalidad de niños.

1 LECCIONES APRENDIDAS

Al término del desarrollo de la presente investigación, a partir del proyecto de aprendizaje en todas sus fases correspondientes, y a su vez teniendo como objetivo el fortalecer las habilidades sociales a través de estrategias lúdicas en los niños 3 años del aula “Anaranjada”, se ha logrado comprobar lo siguiente:

Durante la ejecución de las actividades de aprendizajes se ha podido vivenciar muchas situaciones en las que se aprende a ser flexible en cuanto a la planificación, puesto que se pueden realizar cambios en medio de la ejecución para responder a los intereses de los protagonistas, en este caso, el estudiante. Del mismo modo, da apertura a utilizar estrategias, modificar la motivación e incluso el uso de materiales de acuerdo a las necesidades y nuevas propuestas de los estudiantes. Es por ello, que se brinda las siguientes recomendaciones en base a nuestras lecciones aprendidas:

Es muy importante que las docentes den prioridad a los proyectos de aprendizaje, ya que se pudo observar en líneas anteriores, ya que no solo aportan muchos beneficios a los estudiante; sino que gracias a esta metodología de enseñanza, los docentes pueden interactuar con los estudiantes a través de la planificación y trabajo en conjunto independientemente de los aprendizajes previos, es decir, mediante este proceso, se va estableciendo lazos de confianza al desarrollar esfuerzos en conjunto y al tener una comunicación efectiva mediante un lenguaje claro entre docente-estudiante.

Por otro lado, cuando los niños y niñas presenten algún problema o dificultad para poder socializar asertivamente con sus compañeros, es necesario que la docente indague y esté en una constante búsqueda de estrategias donde los niños sean los

principales beneficiarios, y a través de estas puedan mejorar sus habilidades sociales mediante la escucha activa, con acciones cotidianas como levantar la mano para hablar, escuchar y respetar las opiniones de sus compañeros, siga indicaciones orales o de imágenes.

Asimismo, la docente debe de permitir que los niños sean autónomos y fortalezcan sus habilidades sociales de planeación, por medio del trabajo colaborativo, realizando acciones como llegar a un acuerdo para realizar una actividad, proponer ideas, tomar decisiones para solucionar un problema desde su posibilidad y explicar lo que entendió a sus compañeros.

Por otro lado, es necesario que como docentes se fomente en los estudiantes el desarrollo de las habilidades sociales, ya que están relacionadas a la expresión y comprensión de estados emocionales y a la convivencia; lo cual va a permitir llevar a cabo una actividad de aprendizaje óptima, en la cual el estudiante pueda participar de una manera respetuosa antes sus compañeros, poniendo evidencia el logro de los acuerdos de convivencia.

Por último, como investigadoras, se puede comprobar que la aplicación de estrategias lúdicas debe responder a las características e interés de los estudiantes, es así que cada aprendizaje desarrollado en el área de personal social permitió el desarrollo de habilidades y capacidades de los niños de 3 años del aula Anaranjada. Asimismo, se considera importante trabajar el área de personal social a través de actividades que permitan investigar una problemática que surja desde el propio interés de los niños, y mediante proyectos innovadores para facilitar y complementar su aprendizaje.

REFERENCIAS

- Aizprua, I. y Jiménez, V. (2019). Estrategias lúdicas en el desarrollo social de niños de 4 a 5 años. [Tesis De Grado, Universidad de Guayaquil]. Repositorio Institucional de la Universidad de Guayaquil. <http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/reduq/45752/1/BPARV-PEP-19P051.pdf>
- Anaya, N. y Murcia, L. (2021). Estrategias lúdicas pedagógicas para fomentar el desarrollo socio-afectivo y el fortalecimiento de las habilidades sociales de los niños y las niñas del nivel de transición del Instituto Pedagógico Pequeños Gigantes en Barrancabermeja. [Tesis De Licenciatura, Universidad Santo Tomás]. Repositorio Institucional de la Universidad Santo Tomás. <https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/33430/2021nataliaanayarincon.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Arias, J. (2020). *Técnicas e Instrumentos de Investigación Científica*. Enfoques Consulting. www.cienciaysociedad.org
- Artega, E. (2018). Importancia del trabajo colaborativo en los niños del nivel Inicial. [Tesis De Grado, Universidad Nacional de Tumbes]. Repositorio Institucional de la Universidad de Tumbes. <https://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12874/63496/TRAB-AJO%20ACADEMICO%20-%20ARTEAGA%20ARCE.pdf?sequence=3&isAllowed=y>
- Benitez, M. (2014). El Método de proyectos. *Publicaciones didácticas*, 51, 123 - 167. <https://core.ac.uk/download/pdf/235862702.pdf>

Cabrera, L. (2017). La investigación-acción; una propuesta para la formación y titulación en las carreras de Educación Inicial y Primaria de una institución de educación superior privada de Lima. *Pontificia Universidad Católica del Perú*, 27(51), 137 - 157. <https://n9.cl/dzwi2>

Canales, A., Gabriel, L., Lozano, W. y Mendoza, A. (2019). Aplicación del taller “DIVERTI DRAMÁTUZ” Basado en la dramatización, como medio para favorecer la convivencia democrática en los niños de 4 años de la Institución Educativa Aplicación IPNM perteneciente a la UGEL 07. [Tesis De Licenciatura, Instituto Pedagógico Nacional Monterrico]. Repositorio de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Monterrico. <https://repositorio.monterrico.edu.pe/bitstream/20.500.12905/1640/1/TESIS%20-%20CANALES%20LAOS.pdf>

Carrillo, G. (2015). Validación de un programa lúdico para la mejora de las habilidades sociales en niños de 9 a 12 años. [Tesis De Doctorado, Universidad de Granada]. Repositorio Institucional de la Universidad de Granada. <https://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/43024/25934934.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Celis, R. (2016). La Educación Emocional: Un reto Educativo. [Tesis De Fin De Grado, Universitat de Les Illes Balears]. Repositorio Institucional de la Universitat de Les Illes Balears. https://dspace.uib.es/xmlui/bitstream/handle/11201/3964/de_Celis_Gallego_Reb_ea.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Cervantes, M., Llanes, Arturo., Peña, A. y Cruz, Jaime. (2020). Estrategias para potenciar el aprendizaje y el rendimiento académico en estudiantes universitarios. *Revista Venezolana de Gerencia*, vol. 25(90), 579 - 591.

<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=29063559011>

Chacon, R. y Morales, F. (2013a). Desarrollo y Mantenimiento de habilidades sociales en el Deficient Mental Adulto. Editorial Horsori. <https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/44849/TFG%20Marta%20Gonzalez%20Roman%20%281%29.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Chacon, R. y Morales, F. (2013b). Desarrollo y Mantenimiento de habilidades sociales en el Deficient Mental Adulto. Editorial Horsori. <https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/44849/TFG%20Marta%20Gonzalez%20Roman%20%281%29.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Chérrez, E. (2018). La escucha activa en el desarrollo de la empatía de los niños y niñas de 4 a 5 años del centro de Educación Inicial "Teresa León Noboa". [Tesis De Licenciatura, Universidad Técnica de Ambato]. Repositorio Institucional de la Universidad Técnica de Ambato. <https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/27528/1/0201953429%20Estefan%c3%ada%20Cecibel%20Ch%c3%a9rrez%20Meneses.pdf>

Ciesielska, M., Bostrom, K. y Ohlander, M. (2018) Observation Methods. *En Qualitative Methodologies in Organization Studies* (pp. 33-52). Springer

Corbin, J. (23 de septiembre de 2016). 14 habilidades sociales para obtener éxito en la vida. *Psicología y Mente*. <https://psicologiaymente.com/social/habilidades-sociales-exito-vida>

- Corrales, V. y Schroeder, M. (2018). Habilidades sociales en niños/as escolarizados de cuatro años que asistieron y no asistieron a jardín maternal. [Tesis De Licenciatura, Universidad Católica Argentina]. Repositorio Institucional UCA. <https://repositorio.uca.edu.ar/bitstream/123456789/557/1/habilidades-sociales-ninos-escolarizados.pdf>
- Delfino, A., Torres, Y. y Suzeta, L. (2015). El Proyecto Educativo: retos y perspectivas desde un enfoque interdisciplinar. *Revista Electrónica EduSol*, 15(50), 39 - 50. <https://www.redalyc.org/pdf/4757/475747191005.pdf>
- Díaz, A. y Otazú, G. (2016). Tipo de familia y habilidades sociales en niños preescolares. [Tesis De Licenciatura, Universidad Católica de Santa María]. Repositorio Institucional de la Universidad Católica de Santa María. <https://repositorio.ucsm.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12920/5563/76.0293.PS.pdf?sequence=1>
- Flores, A. (2017). Importancia de las dinámicas grupales en la socialización de los niños y niñas de cinco años de Educación Inicial. [Tesis De Licenciatura, Universidad Nacional de Huancavelica]. Repositorio Institucional de la Universidad Nacional de Huancavelica. <https://apirepositorio.unh.edu.pe/server/api/core/bitstreams/75fc3fbc-6e77-4604-babb-fff78607cff0/content>
- Flores, G. y Juárez, R. (2017). Aprendizaje basado en proyectos para el desarrollo de competencias matemáticas en Bachillerato. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 19(3), 71 - 91. <https://www.redalyc.org/pdf/155/15553204007.pdf>

Gabriel, E. (2021). Trabajo colaborativo en la lectoescritura de niños y niñas del programa no escolarizado de Educación Inicial “A Jugar”, Ayacucho 2018. [Tesis de Licenciatura, Universidad Católica Los Ángeles Chimbote]. Repositorio ULADECH.

https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/20851/LECTOESCRITURA_TRABAJO_COLABORATIVO_GABRIEL_MEDINA_ELFA.pdf?sequence=3&isAllowed=y

Goldstein, A., Sprafkin, R., Gershaw, N. y Klein, P. (1989). Habilidades sociales y autocontrol en la adolescencia. Un Programa de Enseñanza. Ediciones Martínez Roca, S.A. <https://docplayer.es/12406348-Habilidades-sociales-y-autocontrol-en-la-adolescencia-un-programa-de-ensenanza.html>

Gomez, T., Molano, O. y Rodriguez, S. (2015). La actividad lúdica como estrategia pedagógica para favorecer el aprendizaje de los niños de la Institución Educativa Niño Jesús de Praga. [Tesis de Licenciatura, Universidad del Tolima]. Repositorio Institucional de la Universidad del Tolima. <https://repository.ut.edu.co/server/api/core/bitstreams/c47c1612-15e4-432a-a606-2d6a1bad11f7/content>

Hernández, K. y Lesmes, A. (2018). La escucha activa como elemento necesario para el diálogo. *Revista Conviccione*, 5(9), 83 - 87. <https://www.fesc.edu.co/Revistas/OJS/index.php/convicciones/article/view/272>

Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, M. (2014) Metodología de la investigación. https://www.academia.edu/40830748/Metodolog%C3%ADa_de_la_Investigaci%C3%B3n_sampieri_6ta_EDICION

- Ibarra, M. (2020). Las habilidades sociales desde la tipología de Goldstein: Un análisis psicosocial en niños de 6 a 8 años en la ciudad de Victoria de Durango. [Tesis De Grado, Universidad Juárez del Estado de Durango]. Repositorio UJED. <http://repositorio.ujed.mx/jspui/bitstream/123456789/66/1/Tesis%20Las%20habilidades%20sociales%20desde%20la%20tipolog%C3%ADa%20de%20goldstein%20un%20an%C3%A1lisis%20psicosocial%20en%20ni%C3%B1os%20de%206%20a%208%20a%C3%B1os.pdf>
- Lobo, A. y Pallares, C. (2021). Estrategias lúdicas - Instrucciones para la formación en la sana convivencia en los niños y niñas de 4 y 5 años de edad del barrio San Miguel, en el Municipio Río de Oro, Cesar. [Tesis De Licenciatura, Universidad de Santo Tomás]. Repositorio Institucional de la Universidad de Santo Tomás. <https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/35571/2021AndreaCarolina.pdf?sequence=6>
- Machado, A. y Carvalho, G. (2021). Los efectos psicológicos del distanciamiento social provocado por el nuevo coronavirus en estudiantes universitarios. Investigación, Sociedad y Desarrollo, 10(8), 2525 - 3409. <https://rsdjournal.org/index.php/rsd/article/view/17245>
- Martín, B. (2018). El trabajo por proyectos en Educación Infantil. [Tesis De Grado, Universidad de Valladolid]. Repositorio UVaDOC. <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/33051/TFG-L2183.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- Mesa, J. (2015). Inteligencia Emocional, Rasgos de Personalidad e Inteligencia Psicométrica en Adolescentes. [Tesis De Doctorado], Universidad de Murcia. Repositorio Institucional de la Universidad de Murcia. <https://www.tesisenred.net/bitstream/handle/10803/310420/TJRMJ.pdf>
- Ministerio de Educación. (2019a). Proyectos de Aprendizaje en Educación Inicial. <https://hdl.handle.net/20.500.12799/6517>
- Ministerio de Educación. (2019b). Proyectos de Aprendizaje en Educación Inicial. <https://hdl.handle.net/20.500.12799/6517>
- Ministerio de Educación. (2019c). Proyectos de Aprendizaje en Educación Inicial. <https://hdl.handle.net/20.500.12799/6517>
- Ministerio de Educación. (2019d). Proyectos de Aprendizaje en Educación Inicial. <https://hdl.handle.net/20.500.12799/6517>
- Ministerio de Educación. (2021a). Proyecto de Aprendizaje. <https://www.minedu.gob.pe/minedu/archivos/a/002/03-bibliografia-para-ebr/37-proyecto.pdf>
- Ministerio de Educación. (2021b). Proyecto de Aprendizaje. <https://www.minedu.gob.pe/minedu/archivos/a/002/03-bibliografia-para-ebr/37-proyecto.pdf>
- Montalván, J. (2018). "Programa de juegos cooperativos para el desarrollo de las habilidades sociales" llevado a cabo en la Institución Educativa Particular "Jardín Real" Urb. Bancaria Piura, 2015. [Tesis De Licenciatura, Universidad Nacional de Piura]. Repositorio Institucional de la Universidad Nacional de Piura.

<https://repositorio.unp.edu.pe/bitstream/handle/UNP/1920/EDU-MON-PE%c3%91-2018.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Montalvo, M. (2019). Habilidades sociales en niños de cinco años de una institución pública de San Juan de Lurigancho. [Tesis De Grado, Universidad San Ignacio de Loyola]. Repositorio USIL.

<https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/f57f28e1-0b95-4913-90cd-d4d0ebbcfdf1/content>

Montalvo, V. (2022). Actividades lúdicas para desarrollar habilidades sociales en niños de cinco años de una Institución Educativa Inicial Pública, Chiclayo. [Tesis De Licenciatura, Universidad César Vallejo]. Repositorio digital institucional de la Universidad César Vallejo.

https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/93532/Montalvo_GV-SD.pdf?sequence=8&isAllowed=y

Moreno, B., Blanco, L., Aguirre, A., Rivas, S. y Herrer, M. (2014). Habilidades sociales para las nuevas organizaciones. *Behavioral Psychology/Psicología Conductual*, Vol. 22(3), 585 - 602. [https://www.behavioralpsycho.com/wp-](https://www.behavioralpsycho.com/wp-content/uploads/2019/08/11.Moreno_22-3oa.pdf)

[content/uploads/2019/08/11.Moreno_22-3oa.pdf](https://www.behavioralpsycho.com/wp-content/uploads/2019/08/11.Moreno_22-3oa.pdf)

Moreno, N. (2019). Inteligencia emocional en estudiantes de segundo grado de primaria de una Institución Educativa pública de Ventanilla - Callao. [Tesis de Grado, Universidad San Ignacio de Loyola]. Repositorio Institucional USIL. <http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/USIL/9493/1/2019->

Nan, J. (2019). La lúdica en el desarrollo social en niños de 4 a 5 años. [Tesis De Grado, Universidad de Guayaquil]. Repositorio Institucional de la Universidad de Guayaquil. <http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/45925/1/BFILO-PD-EP1-10-264.pdf>

Noriega, M. (2023a). Proyecto de aprendizaje para promover el involucramiento de los padres de familia en las actividades de aprendizaje de los niños de 4 años del Nivel Inicial del Colegio Particular Belén. [Tesis de Licenciatura, Universidad de Piura]. Repositorio de la Universidad de Piura, https://pirhua.udep.edu.pe/bitstream/handle/11042/6077/TSP_EDUC_2306.pdf?sequence=5&isAllowed=y

Noriega, M. (2023b). Proyecto de aprendizaje para promover el involucramiento de los padres de familia en las actividades de aprendizaje de los niños de 4 años del Nivel Inicial del Colegio Particular Belén. [Tesis de Licenciatura, Universidad de Piura]. Repositorio de la Universidad de Piura, https://pirhua.udep.edu.pe/bitstream/handle/11042/6077/TSP_EDUC_2306.pdf?sequence=5&isAllowed=y

Núñez, P. (2016) La dependencia emocional y su relación con la funcionalidad familiar. [Trabajo De Fin de Grado, Universidad Técnica de Ambato] <https://www.hacerfamilia.com/ninos/noticia-socializacion-infantil-practicas-/relacionarse-demas-20160219145639.html>

Okuda, M. y Gómez, C. (2016). Métodos en investigación cualitativa: triangulación, Sistema de Información Científica, 1(2005). 118 - 124. <https://www.redalyc.org/pdf/806/80628403009.pdf>

Paquiyauri, R. (2020). El diario de clase como estrategia pedagógica en educación secundaria. [Tesis De Licenciatura, Universidad de Tumbes]. Repositorio Institucional de la Universidad de Tumbes.
<http://repositorio.untumbes.edu.pe/handle/UNITUMBES/2128>

Pascual, C. (2014). *Proyecto de aprendizaje en Educación Infantil: “Antonio Machado”*. [Tesis De Grado, Universidad de Valladolid]. Repositorio UVaDOC.
<https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/5174/TFG-B.487.pdf?sequence=7>

Piaget, J. (1981). Psicología del niño. Centro Universitario de la Costa.
http://23118.psi.uba.ar/academica/carrerasdegrado/musicoterapia/informacion_adicional/311_escuelas_psicologicas/docs/piaget1.pdf

Real Academia Española. (23 de febrero de 2018). pasivo, va. Real academia española.
<https://dle.rae.es/pasivo>

Resolución Ministerial [RM]. Art. 1. 15 de diciembre de 2016 (Perú).
<https://cdn.www.gob.pe/uploads/document/file/151791/649-2016-MINEDU PARTE 1 - 17-12-2016 01 14 54 -RM N 649-2016-MINEDU parte 1 .pdf?v=1531982164>

Rodriguez, L. (2014). Aplicación de los juegos de mesa como estrategia pedagógica para facilitar el aprendizaje en la Educación Inicial. [Tesis De Licenciatura, Corporación Universitaria Iberoamericana]. Repositorio Iberoamericana.
<https://repositorio.iberu.edu.co/server/api/core/bitstreams/37aab1f0-fee2-4102-88e3-63518490c623/content>

Rubicela, W. (2018). Estudio de las estrategias lúdicas y su influencia en el rendimiento académico de los alumnos del Cecyte Pomuch, Hecelchakán, Campeche, México.

I.C. INVESTIGACIÓN. https://instcamp.edu.mx/wp-content/uploads/2018/11/Ano2018No14_70_80.pdf

Saltos, L., Loor, L, y Palma, M. (2018). La Investigación: acción como una estrategia pedagógica de relación entre lo académico y lo social. Polo del Conocimiento, 3(12), 149 - 159.

<https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/rt/prINTERfriendly/822/html>

Sánchez, F. (2019). Fundamentos Epistémicos de la Investigación Cualitativa y Cuantitativa: Consensos y Disensos. Revista digital de Investigación en Docencia Universitaria, 13(1), 102 - 122.

<http://www.scielo.org.pe/pdf/ridu/v13n1/a08v13n1.pdf>

Serrano, R. (2018). La importancia del juego dramático en Educación Infantil. Dramatización como recurso didáctico. [Tesis De Licenciatura, Universidad de Valladolid]. Repositorio Institucional de la Universidad de Valladolid.

<https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/31691/TFG-O-1332.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Tenjo, C., Tenjo, M. y Vargas, M. (2022). Expresión de emociones en niños de Preescolar. [Tesis De Grado, Fundación Universitaria Los Libertadores]. Repositorio Libertadores.

https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/5169/Tenjo_Tenjo_Vargaz_Claudia_Monica_Maria_2022.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Treviño, N. y Abreu, J. (2017). Trabajo en Equipo, Grupos de Trabajo y la Perspectiva de Competencia. *Daena: International Journal of Good Conscience*, 12(3), 405 - 422.

[http://www.spentamexico.org/v12-n3/A25.12\(3\)405-422.pdf](http://www.spentamexico.org/v12-n3/A25.12(3)405-422.pdf)

Vicente, P. (2019). La importancia de las habilidades sociales.

PsicologíaA81.<https://psicologosprincesa81.com/blog/importancia-de-las-habilidades-sociales/>

Vizcaíno, I. (2008). *Guía fácil para programar en educación infantil (0-6 años): Trabajar por proyectos*. Editorial Wolters Kluwer España (Madrid).

<https://search.worldcat.org/es/title/guia-facil-para-programar-en-educacion-infantil-0-6-anos-trabajar-por-proyectos/oclc/804513706>

ANEXOS

ANEXO 1: MATRIZ DE COHERENCIA

TÍTULO DE INVESTIGACIÓN			
“Proyecto de aprendizaje que favorece el desarrollo de las habilidades sociales en niños de 3 años”			
AUTORAS	ESPECIALIDAD	DISEÑO	ENFOQUE
<ul style="list-style-type: none"> ● Cumpa Zeller, Camila Regina ● Tuanama Santillan, Xiomara ● Zegarra Toro, Brenda Oriana 	Educación Inicial	Investigación-acción	Cualitativo

Problema	Objetivos			Actividades/ acciones	Técnicas e instrumentos
	General				
¿Cómo favorecer el desarrollo de habilidades sociales en los niños de 3 años del aula Anaranjada de la I.E.P Cuna-Jardín “El Milagro” a través del modelo pedagógico proyecto de aprendizaje	Desarrollar habilidades sociales mediante el modelo pedagógico proyecto de aprendizaje de actividades lúdicas en los niños de 3 años del aula anaranjada de la I.E.P. El Milagro			Investigación: <ul style="list-style-type: none"> ● Conocimiento de la realidad educativa de los niños y niñas del nivel inicial de EBR ● Diagnóstico de la situación educativa: Dificultad en el proceso de adaptación a la educación virtual. ● Búsqueda de solución pedagógica para mejorar el aprendizaje de los estudiantes del nivel inicial de EBR. ● Evaluación de resultados obtenidos 	Técnica: observación Instrumento: <ul style="list-style-type: none"> ● Registro de observación. ● Cuaderno de campo ● Escala de Likert
	Objetivos Específicos	Campos de acción	Hipótesis de Acción		
	Planificar el proyecto de aprendizaje favorece el desarrollo de las habilidades sociales enfocado en estrategias lúdicas en los estudiantes de 3 años del aula anaranjada de la I.E.P. El Milagro	Planificación del proyecto	La fase de “planificación” del proyecto de aprendizaje favorece el desarrollo de las habilidades sociales en los estudiantes de 3 años del aula Anaranjada de		

enfocado en estrategias lúdicas?			la I.E.P. El Milagro.	<p>con la aplicación de la propuesta de acción (modelo pedagógico) verificación de las hipótesis de acción.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Reflexión: lecciones aprendidas y nueva propuesta de acción. (tomando en cuenta su viabilidad. 	
	Implementar el proyecto de aprendizaje favorece el desarrollo de las habilidades sociales enfocado en estrategias lúdicas en los estudiantes de 3 años del aula Anaranjada de la I.E.P. El Milagro.	Implementación del proyecto	La fase de "implementación" del proyecto de aprendizaje favorece el desarrollo de las habilidades sociales en los estudiantes de 3 años del aula Anaranjada de la I.E.P. El Milagro		
	Comunicar el proyecto de aprendizaje favorece el desarrollo de las habilidades sociales enfocado en estrategias lúdicas en los estudiantes de 3 años del aula Anaranjada de la I.E.P. El Milagro	Comunicación del proyecto	La fase de "comunicación" del proyecto de aprendizaje favorece el desarrollo de las habilidades sociales en los estudiantes de 3 años del aula Anaranjada de la I.E.P. El Milagro.		

ANEXO 2:

PLAN DE ACCIÓN

FASE/ETAPA del modelo pedagógico	Objetivos específicos a la investigación acción	Contenidos de la sesión de clase EBR	Estrategias	Recursos	Tiempo
Planificación	Planificar el proyecto de aprendizaje “Juntos Jugamos Mejor” que favorece el desarrollo de las habilidades sociales enfocado en estrategias lúdicas en los estudiantes de 3 años del aula anaranjada de la I.E.P. El Milagro.	Planteamiento y planificación de actividades de las áreas de Comunicación, Matemática, Personal social y ciencia y tecnología.	Planificación de actividades de aprendizaje para desarrollar las habilidades sociales mediante estrategias lúdicas en los estudiantes del aula Anaranjada de 3 años.	Plataforma Google Meet y Drive	Actividades de aprendizaje Número de horas de clase: 15 horas Duración de la sesión: 45 minutos
Implementación	Implementar el proyecto de aprendizaje “Juntos Jugamos Mejor” que favorece el desarrollo de las habilidades sociales enfocado en estrategias lúdicas en los estudiantes de 3 años del aula Anaranjada de la I.E.P. El Milagro.	ACTIVIDAD Nº 1 “Planificando nuestro proyecto” ACTIVIDAD Nº 2 “Los acuerdos de convivencia del aula” ACTIVIDAD Nº 3 “Proponemos las reglas de los juegos” ACTIVIDAD Nº 4 “Lanzamos los aros” ACTIVIDAD Nº 5 “Juntos armamos la torre gigante” ACTIVIDAD Nº 6 “Somos pescadores” ACTIVIDAD Nº 7 “Nos divertimos encajando la pelota” ACTIVIDAD Nº 8 “Juntos jugamos a los bolos”	Ejecutar actividades con estrategias lúdicas que permitan el desarrollo de las habilidades sociales con la manipulación de variados materiales.	Cajas Papel craf Tijeras Cartulinas Paleógrafo Hojas Bond Papeles de colores Limpiatipo Conos de cartón Hojas de árbol, ramas Plastilina Témperas Pinceles Esponjas Telas Goma y silicona Imágenes Disfraces Caja secreta	Fecha de aplicación: Del 01 septiembre al 06 de octubre del 2023

		<p>ACTIVIDAD N° 9 "Juntos jugamos BINGO"</p> <p>ACTIVIDAD N° 10 "Ludo juego"</p> <p>ACTIVIDAD N° 11 "Juntos armamos la imagen"</p> <p>ACTIVIDAD N° 12 "De camino a la feria"</p> <p>ACTIVIDAD N° 13 "Tira y gana"</p> <p>ACTIVIDAD N° 14 "Adivina Adivinador"</p> <p>ACTIVIDAD N° 15 "Nos convertimos en pizzeros"</p> <p>ACTIVIDAD N° 16 "Somos magos"</p> <p>ACTIVIDAD N° 17 "Somos vendedores de dulces"</p> <p>ACTIVIDAD N° 18 "Elaboramos nuestra invitación para la feria"</p>		<p>Rompecabeza de cajas Latas de leche</p>	
Comunicación	<p>Comunicar el proyecto de aprendizaje que favorece el desarrollo de las habilidades sociales enfocado en estrategias lúdicas en los estudiantes de 3 años del aula Anaranjada de la I.E.P. El Milagro.</p>	<p>ACTIVIDAD N° 19 "Presentamos nuestra feria"</p> <p>ACTIVIDAD N° 20 "Evaluamos nuestro proyecto"</p> <p>"Planteamos acciones de mejora"</p>	<p>Realizar actividades involucrando diferentes acuerdos de convivencia donde se pueda realizar evaluación y socialización a partir del logro de aprendizajes de los estudiantes del aula Anaranjada de 3 años</p>	<p>Play doh Goma Imágenes Música Parlante</p>	

ANEXO 3:

PROYECCIÓN DE ACTIVIDADES

Viernes 01/09	Lunes 04/09	Martes 05/09	Miércoles 06/09	Viernes 08/09
<p>“Planificando nuestro proyecto”</p> <p>Área: Comunicación/ Personal social</p> <p>Competencia: “Se comunica oralmente en su lengua materna”</p> <p>Evidencia: Los estudiantes expresan necesidades e interés con el fin de proponer actividades del proyecto.</p>	<p>“Organizamos nuestros acuerdos de convivencia del aula”</p> <p>Área: Comunicación/ Personal social</p> <p>Competencia: “Se comunica oralmente en su lengua materna”</p> <p>Evidencia: Elaboran sus carteles de acuerdos de convivencia para las actividades del aula</p>	<p>“Proponemos las reglas de los juegos”</p> <p>Área: Comunicación/ Personal social</p> <p>Competencia: “Se comunica oralmente en su lengua materna”</p> <p>Evidencia: Elaboran un rotafolio con las reglas de los juegos para la feria.</p>	<p>“Lanzamos los aros”</p> <p>Área: Matemática / Personal social</p> <p>Competencia: “Resuelve problemas de forma, movimiento y localización”</p> <p>Evidencia: Lanzan los aros respetando la distancia determinada</p>	<p>“Juntos armamos la torre gigante”</p> <p>Área: Matemática / Personal social</p> <p>Competencia: “Resuelve problemas de forma, movimiento y localización”</p> <p>Evidencia: Utilizan diferentes estrategias para colocar las cajas y formar una torre.</p>
Lunes 11/09	Martes 12/09	Miércoles 13/09	Viernes 15/09	Lunes 11/09
<p>“Somos pescadores”</p> <p>Área: Matemática / Personal social</p> <p>Competencia: “Resuelve problemas de cantidad”</p> <p>Evidencia: Pescan peces según sus características.</p>	<p>“Nos divertimos encajando la pelota”</p> <p>Área: Comunicación/ Personal social</p> <p>Competencia: “Se comunica oralmente en su lengua materna”</p> <p>Evidencia: Encajan la pelota, poniendo en práctica las reglas del juego.</p>	<p>“Nos divertimos encajando la pelota”</p> <p>Área: Personal Social/ Comunicación</p> <p>Competencia: “Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común”</p> <p>Evidencia: Participa activamente respetando las</p>	<p>“Juntos jugamos Bingo”</p> <p>Área: Personal Social/ Comunicación</p> <p>Competencia: “Construye su identidad”</p> <p>Evidencia: Juegan respetando las reglas del juego.</p>	<p>“Somos pescadores”</p> <p>Área: Matemática / Personal social</p> <p>Competencia: “Resuelve problemas de cantidad”</p> <p>Evidencia: Pescan peces según sus características.</p>

		reglas de juego y verbalizando las acciones que realiza.		
Lunes 18/09	Martes 19/09	Miércoles 20/09	Viernes 22/09	Lunes 18/09
<p>“Nos divertimos jugando ludo” Área: Matemática / Personal social Competencia: “Resuelve problemas de cantidad” Evidencia: Coordinan y juegan el ludo respetando a sus compañeros y las reglas del juego.</p>	<p>“Juntos armamos y encontramos la imagen” Área: Matemática/ Personal social Competencia: “Resuelve problemas de cantidad” Evidencia: Arman el rompecabezas gigante relacionando las imágenes y características de las fichas.</p>	<p>ACTIVIDADES DE LA I.E.</p>	<p>“De camino a la feria” Área: Psicomotriz/Persona social Competencia: “Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad” Evidencia: Se desplazan por el camino de la feria saltando, corriendo y atravesando obstáculos.</p>	<p>“Nos divertimos jugando ludo” Área: Matemática / Personal social Competencia: “Resuelve problemas de cantidad” Evidencia: Coordinan y juegan el ludo respetando a sus compañeros y las reglas del juego.</p>
Lunes 25/09	Martes 26/09	Miércoles 27/09	Viernes 29/09	Lunes 25/09
<p>“Nos divertimos jugando ludo” Área: Matemática / Personal social Competencia: “Resuelve problemas de forma movimiento y localización” Evidencia: Muestran organización en sus movimientos y expresiones (arriba, abajo, dentro y fuera), insertando la moneda en los objetos mágicos.</p>	<p>“Jugamos a las charadas” Área: Comunicación / Personal social Competencia: “Se comunica oralmente en su lengua materna” Evidencia: Identifican las características de cada personaje y los imitan.</p>	<p>“Hoy vendemos pizza” Área: Matemática / Personal social Competencia: “Resuelve problemas de cantidad” Evidencia: Expresa cuantas tajadas de pizza va a vender.</p>	<p>“Somos magos” Área: Psicomotriz/Persona social Competencia: “Indaga mediante métodos científicos” Evidencia: Presenta sus trucos de magia.</p>	<p>“Nos divertimos jugando ludo” Área: Matemática / Personal social Competencia: “Resuelve problemas de forma movimiento y localización” Evidencia: Muestran organización en sus movimientos y expresiones (arriba, abajo, dentro y fuera), insertando la moneda en los objetos mágicos.</p>
Lunes 02/10	Martes 03/10	Miércoles 04/10	Viernes 29/09	Lunes 02/10

<p>"Somos vendedores de dulces"</p> <p>Área: Matemática / Personal social</p> <p>Competencia: "Resuelve problemas de cantidad"</p> <p>Evidencia: Organizan dulces según las figuras geométricas y venden a los compañeros.</p>	<p>"Elaboramos nuestras invitaciones para la feria"</p> <p>Área: Comunicación / Personal social</p> <p>Competencia: "Lee diversos tipos de textos en su lengua materna"</p> <p>Evidencia: Mencionan las características de una invitación y la realizan, poniendo en práctica los acuerdos de convivencia.</p>	<p>"Presentamos y exponemos nuestra feria"</p> <p>Área: Comunicación / Personal social</p> <p>Competencia: "Se comunica oralmente en su lengua materna"</p> <p>Evidencia: Exponen en equipos los juegos lúdicos de la feria a través de palabras, señas, gestos y movimientos corporales, haciendo partícipes a sus invitados.</p>	<p>"Evaluamos nuestro proyecto"</p> <p>Área: Comunicación / Personal social</p> <p>Competencia: "Se comunica oralmente en su lengua materna"</p> <p>Evidencia: Los estudiantes expresan sus experiencias y emociones a través de las fotos al momento de evaluar el proyecto.</p>	<p>"Somos vendedores de dulces"</p> <p>Área: Matemática / Personal social</p> <p>Competencia: "Resuelve problemas de cantidad"</p> <p>Evidencia: Organizan dulces según las figuras geométricas y venden a los compañeros.</p>
---	---	---	--	---

ANEXO 4:
EVIDENCIAS



ANEXO 7:
DIARIO DE CLASE

DIARIO DE CLASE - D11

DATOS INFORMATIVOS:

- **Docente practicante:** Xiomara Tuanama Santillan
- **IEI:** “El Milagro” **Aula:** Anaranjada **Edad:** 3 años
- **Fecha:** 19 de septiembre de 2023 **Tiempo de intervención:** 4 horas y 30 minutos
- **Actividad de aprendizaje:** Juntos armamos y encontramos la imagen.
- **Propósito de la actividad:** Los estudiantes arman el rompecabezas gigante de una manera divertida y cumpliendo las reglas del juego.

ASPECTOS A CONSIDERAR

Intervención pedagógica

Iniciamos el día alrededor de las 8:45 A.M. Realizando las actividades permanentes: Saludo; clima, asistencia y calendario, durante la realización de estas se pudo observar que los niños muestran poco interés en las canciones y si se les pide que canten un poco más fuerte, ellos solo gritan, también se observa que los niños se, abrían la puerta y salían, gritaban, lloraban y golpeaban. Ante dicha problemática, optamos por una estrategia sencilla, la cual consistía en cantar super bajo, con el fin de que ellos también bajen la voz y poco a poco ir subiendo el volumen de las sus voces durante las canciones. Al término de las actividades permanentes, dimos por inicio a nuestra actividad principal, por ello, invitamos a los estudiantes a coger sus sillas y colocarse en asamblea. Durante este proceso se pudo identificar que los estudiantes arrastran las sillas y se empujan entre ellos al colocar sus sillas, es por eso que antes de comenzar con nuestra motivación, junto con los estudiantes elaboramos dos acuerdos respecto a la asamblea, las cuales fueron: evitar arrastrar mi silla y esperar mi turno para colocar mi silla en asamblea. Mientras se iban elaborando los acuerdos, por otro lado, se fueron colocando en las mesas piezas de rompecabezas.

Posteriormente, invitamos a los estudiantes a colocarse de pie y observar las mesas y realizamos preguntas: ¿Qué creen que haya pasado? ¿Será fácil volver a armar los rompecabezas? y ¿De qué manera mucho más divertida se podría armar un rompecabezas? Mientras se realizaban las interrogantes hubieron niños que no escuchaban y se pusieron a jugar con las fichas, por ello, tuvimos que apresurarnos en mencionar el propósito del día, el cual consistía en que los niños armen los rompecabezas gigante de una manera divertida cumpliendo las reglas del juego.

Seguidamente, invitamos a los estudiantes a sentarse en sus respectivos asientos, para posteriormente formar una fila e ir a la sala de psicomotricidad. Una vez que se llegó al lugar correspondiente, mencionamos a los estudiantes cuáles eran las reglas del juego, sin embargo, los estudiantes se encontraban distraídos con los materiales y no todos nos prestaban atención, por ello, tuvimos que volver a mencionar las reglas del juego. Una vez que se dijo a los niños las reglas del juego, dividimos a los niños en 4 grupos

(2 de 4 y 2 de 3) con el fin de que armen los rompecabezas de manera grupal, se inició el juego y se pudo observar que 1 grupo no estaba cumpliendo la regla de armar juntos el rompecabezas, por ello, nos tuvimos que unir a ese grupo para poder fomentar la regla principal del juego. Para motivar a los estudiantes, les mencionamos que a la siguiente ronda el equipo ganador se llevaría un premio cada integrante; iniciamos el juego y al equipo ganador se le entregó sus premios. Como muchos niños se quedaron con las ganas de también tener su premio, decidimos realizar una siguiente ronda, y como se había quedado, el equipo ganador se llevó sus premios. Muchos de los niños aceptaron con normalidad que no todos pudieran recibir sus premios, sin embargo hubo dos estudiantes que no lo aceptaron e hicieron una pataleta porque no ganaron ningún premio. Ante todo ello tuvimos que hablar con los dos niños, a pesar de ello, hubo un estudiante que no entendía lo que se le mencionaba y siguió haciendo su pataleta, no seguimos insistiendo y dejamos que se calme solo en supervisión de la auxiliar. Por otro lado, invitamos a los estudiantes nuevamente a realizar una fila para dirigirnos al salón, de manera ordenada los estudiantes entraron al salón y se sentaron en sus respectivos asientos; y con ayuda de nuestra caja mágica realizamos preguntas como: ¿Seguimos las reglas del juego? ¿Cómo me sentí al realizar el juego? ¿De qué manera armé el rompecabezas gigante? ¿Trabajamos de manera divertida y armoniosa? Se pudo observar que la gran mayoría de los estudiantes sabía que responder y lo que decía tenía sentido, sin embargo, se pudo identificar en 3 niños que no responden con relación al juego realizado o que simplemente no querían participar. Debido a que el tiempo no nos alcanzó, después del recreo y de la lonchera, se entregó a cada niño un hoja bond y colores con el fin de que se plasmen a ellos mismos elaborando el juego. Todos dibujaron, sin embargo, la gran mayoría no dibujó respecto a lo que se les indicó en un comienzo. Una vez finalizado la actividad del día; se dio inicio al taller correspondiente, el cual consistió en que los niños elaboren dulces de feria (trufas), los estudiantes se divirtieron realizando sus trufas y por último, los niños realizaron su juego libre; en este momento se pudo observar que a los estudiantes les cuesta volver a guardar sus juguetes y se van a casa sin ponerlos en su lugar correspondiente.

Fortalezas

- La estrategia de cantar bajo las canciones ayudó a que los niños retomen las canciones sin gritar.
- Los estudiantes identifican el momento de la asamblea.
- Pudimos elaborar junto con los niños dos nuevos acuerdos.
- El material del juego fue del agrado de los niños.
- Gran parte de los estudiantes siguió las reglas del juego.
- Se logró cumplir el propósito de la actividad.

Debilidades

- Las canciones repetitivas de las actividades de rutina.
- No haber mencionado las reglas del juego antes de haber salido a la sala de psicomotricidad.
- Haber entregado premios a los niños, ya que ello no estaba previsto y solo tenemos que motivar a los niños con la tabla de puntajes.
- No tener lista la tabla de puntajes.

- Las hojas de aplicación se volvieron un poco repetitivas.
- No haber brindado de manera clara lo que se quería que hagan los niños en sus hojas de aplicación.
- No realizar una retroalimentación de lo que se hizo durante el día.

Lecciones aprendidas

- Cambiar las canciones de rutina por otras más dinámicas y con movimiento.
- Mencionar a los niños las reglas del juego durante la asamblea.
- Tener listos todos los materiales.
- Brindar las indicaciones de manera clara y precisa.
- Realizar retroalimentación de la actividad del día antes de ir al recreo y en la salida.

Compromisos de mejora

- Nos comprometemos a tener todos los materiales listos, con el objetivo de no tener cambios bruscos en las actividades.
- Por otro lado, nos comprometemos a brindar las reglas del juego durante la asamblea y que sean claras y precisas, con el fin de no confundir a los niños.

ANEXO 8:
REGISTRO DE OBSERVACIÓN

Unidad Didáctica / Experiencia de aprendizaje	Denominación: “Juntos Jugamos Mejor”	
Área: PERSONAL SOCIAL	Competencia: “Construye su identidad”	Desempeños: Expresa sus emociones; utiliza para ello gestos, movimientos corporales y palabras. Identifica sus emociones y las que observa en los demás cuando el adulto las nombra.
	Capacidad(es): <ul style="list-style-type: none"> ● •Se valora a sí mismo. ● Autorregula sus emociones 	
Estándar de la competencia: Construye su identidad al tomar conciencia de los aspectos que lo hacen único. Se identifica en algunas de sus características físicas, así como sus cualidades e intereses, gustos y preferencias. Se siente miembro de su familia y del grupo de aula al que pertenece. Practica hábitos saludables reconociendo que son importantes para él. Actúa de manera autónoma en las actividades que realiza y es capaz de tomar decisiones, desde sus posibilidades y considerando a los demás. Expresa sus emociones e identifica el motivo que las originan. Busca y acepta la compañía de un adulto significativo ante situaciones que lo hacen sentir vulnerable, inseguro, con ira, triste o alegre.		
Nombre del niño/a: Matteo Chuquimango		
Observación:Actividad de aprendizaje	Actividad (detallar los momentos según el ciclo)	Conclusión descriptiva de la competencia:
Fecha: 06/09/23 Logro observado Matteo se mostró muy sorprendida por el juego, pero no siguió las reglas.	Actividad de aprendizaje:“Lanzamos los aros” Matteo escucho las reglas de los juegos y una de ellas era no salir de la sala de psicomotricidad porque osino se iban al aula, el no cumplio esta regla, luego por la ventana del aula ve como sus	Matteo durante las diferentes actividades ha ido mejorando en la comprensión de esperar su turno, se ha observado que es muy expresivo ante sus emociones mediante gestos o palabras.

	compañeros estaban jugando no dudo en volver a jugar, pero al acercarse ya se había terminado .	
Fecha: 15/09/23 Logro observado	Actividad de aprendizaje: “Juntos jugamos Bingo” Se observó a Ayrton muy emocionado al ver las imágenes del bingo, trataba de comentar sobre los animales que tenía haciendo sus sonidos onomatopéyicos , al momento de realizar el juego él ponía las monedas en toda la cartilla , le explicamos y trataba de hacerlo como corresponde.	

Área: Personal Social	Competencia: Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	Desempeños: Participa en actividades grupales poniendo en práctica las normas de convivencia y los límites que conoce.
	Capacidad(es): <ul style="list-style-type: none"> ● Interactúa con todas las personas ● Construye normas, y asume acuerdos y leyes. ● Participa en acciones que promueven el bienestar común. 	

Estándar de la competencia:Convive y participa democráticamente cuando interactúa de manera respetuosa con sus compañeros desde su propia iniciativa, cumple con sus deberes y se interesa por conocer más sobre las diferentes costumbres y características de las personas de su entorno inmediato. Participa y propone acuerdos y normas de convivencia para el bien común. Realiza acciones con otros para el buen uso de los espacios, materiales y recursos comunes.

Nombre del niño/a: Matteo Chuquimango

Observación:Actividad de aprendizaje	Actividad (detallar los momentos según el ciclo)	Conclusión descriptiva de la competencia:
<p>Fecha: 01/09/23 Logro observado Matteo al momento de planificar el proyecto se observó que en todo momento escuchaba atentamente ya que le gusto mucho la presencia de BINGBONG</p>	<p>Actividad de aprendizaje: “Planificando nuestro proyecto” Matteo estuvo muy atenta a lo que decíamos, participó activamente cuando BINGBONG les hacía preguntas, había momentos que quería ir a jugar cuando se estaba hablando, pero nuevamente atendió porque BINGBONG lo llamaba.</p>	<p>Matteo ha podido ir mejorando en la escucha activa hacia las indicaciones de la docente y de los compañeros asimismo ha respondido en ciertas actividades mediante gestos y palabras. En algunas actividades grupales ha podido trabajar de manera colaborativa con sus compañeros, respetando el espacio y materiales de cada uno, también ha buscado realizar actividades con los compañeros de su agrado.</p>
<p>Fecha: 06/09/23 Logro observado</p>	<p>Actividad de aprendizaje:“Evaluamos nuestro proyecto” Matteo se expresa gestualmente y con algunas palabras como habíamos realizado el proyecto.</p>	

ANEXO 9:*ESCALA DE LIKERT***Instrumento de investigación a emitir juicio**

Escala de Likert					
Nombre del Estudiante: _____					
Indicadores	Criterios	Escalas			
		Siempre	Casi siempre	A veces	Nunca
Escucha Activa	Sigue las indicaciones al momento de realizar una actividad				X
	Observa con atención la participación de sus compañeros.			X	
	Respeto el turno del compañero al participar.		X		
Trabajo en Equipo	Comparte con sus compañeros los materiales de los juegos		X		
	Colabora y apoya en el cumplimiento de juego.			X	
Control de emociones	Expresa sus emociones mediante gestos o palabras frente a diferentes situaciones.		X		
	Espera pacientemente su turno.		X		
Observaciones y comentarios:					

Firma electrónica del Juez/experto

ANEXO 10:

MATRIZ DE INSTRUMENTOS

TABLA 1: Análisis de resultados de los diarios de clases

Dimensión	Categoría	Indicadores	Respuesta	Hallazgos relevantes	Conclusiones/ Teoría
Desarrollo de Habilidades Sociales	Escucha activa	Sigue las indicaciones al momento de realizar una actividad	A la mayoría de estudiantes les cuesta escuchar las indicaciones brindadas. (D2, D3, D4, D10, D14)	<p>Durante las primeras experiencias de aprendizaje se pudo identificar que a los estudiantes les cuesta escuchar a sus compañeros durante su participación y seguir indicaciones que previamente se les daban (N8, D4). Sin embargo, con el transcurrir de las ejecuciones, los estudiantes evidenciaron una mayor atención mientras se brindaban las indicaciones y reglas de los juegos (N...</p> <p>En las primeras actividades los niños demostraron poco interés durante las participaciones de sus compañeros, puesto que se ponían a jugar con cualquier objeto o miraban a diferentes lados. Sin embargo, a partir de la segunda semana de la ejecución "Junto jugamos mejor" se pudo evidenciar una mejora en cuanto a la observación atenta de las participaciones de los compañeros.</p> <p>Durante las primeras semanas del</p>	<p>La mayoría de los niños evidenciaban falta de desarrollo de la escucha activa ante diferentes situaciones que se presentaban en el aula.</p> <p>Durante la ejecución del proyecto "Juntos Jugamos Mejor" se pudo observar avances en los estudiantes, tales como: observar atentamente a sus compañeros mientras participaban, prestar atención a las docentes mientras brindaban indicaciones, cumplir las indicaciones y reglas de los juegos. Tal como nos menciona Matilde (2022) la habilidad de escuchar activamente en los niños ayuda a que estos respeten las reglas de un juego, tener que esperar un turno o respetar a quien tiene la palabra.</p> <p>Durante la exposición del proyecto "Juntos Jugamos Mejor" se observó una mejoría en la mayoría de estudiantes al profundizar la</p>
		Observa con atención la participación de sus compañeros.	Gran porcentaje de estudiantes escucha atentamente las indicaciones mencionadas al realizar la actividad. (D1, D4, D5, D6, D7, D8, D9, D11, D12, D13, D15, D16, D17, D18, D19, D20)		
		Respeto el turno del compañero al participar.	<p>Pocos estudiantes observan detenidamente la participación de sus compañeros. (D2, D3, D10, D14, D16)</p> <p>La mayoría de estudiantes observan con atención la participación de sus compañeros. (D1, D4, D6, D7, D8, D9, D11, D12, D13, D15, D17, D18, D19, D20)</p>		

			<p>Pocos estudiantes cumplen con los acuerdos de convivencia (Respetando el turno del compañero). (D1, D2, D3, D9, D10, D14)</p> <p>Gran parte de los estudiantes ponen en práctica las reglas de los juegos. (D5, D6, D7, D8, D11, D12, D13, D15, D16, D17, D18, D19, D20)</p>	<p>proyecto “Juntos Jugamos Mejor” los estudiantes evidenciaban un evidente incumplimiento de los acuerdos de convivencias; gritaban cuando las maestras hablaban, salían del salón, corrían dentro del salón, entre otras acciones. A pesar de ello, con el pasar de las ejecuciones de las actividades los niños demostraron una mejora respecto a los acuerdos de convivencia y las reglas de los juegos, puesto que ya ponían en práctica estas mismas, lo cual tuvo como resultado actividades más armónicas y con mucho más aprendizaje.</p>	<p>escucha activa en las actividades innovadoras presentadas a los padres de familia. Logrando el favorecimiento de su desarrollo de habilidades sociales y cumplimiento con las competencias a través de estrategias lúdicas. Como nos menciona Casas y Farías (2016) las estrategias lúdicas como medio de motivación y aprendizaje en los estudiantes permite fortalecer la capacidad para comprender, centrar la atención y en particular mejorar el hábito de la escucha activa.</p>
	Trabajo Colaborativo	Comparte con sus compañeros los materiales de los juegos	<p>Poco estudiantes desean compartir sus materiales del juego (D7,D9,D11,D15,D16)</p> <p>La mayoría de estudiantes comparten los materiales del juego. (D4,D5,D6,D8,D10,D17,D18 , D19,D20)</p> <p>Gran parte de los estudiantes no realizan el juego de manera conjunta. (D10,D11)</p> <p>La mayoría de estudiantes apoya a sus compañeros en la realización de los juegos. (D4,D5,D6,D8,D17)</p>	<p>Al comenzar el proyecto “Juntos Jugamos Mejor” los estudiantes tenían dificultad en poder trabajar con sus compañeros como: jugar junto con el compañero y compartir sus materiales N7,N11 (D9). Sin embargo, con el pasar de las actividades, se evidenció en los niños una mejora durante los juegos y el día a día, puesto que los estudiantes jugaban con otros niños que no eran de su grupo de mesa, compartían los juguetes y materiales de los juegos.</p> <p>Durante la ejecución de los los primeros juegos grupales se observó que a los estudiantes les costaba realizar los juegos de manera</p>	<p>En el transcurso de las primeras actividades ejecutadas del proyecto “Juntos Jugamos Mejor” los niños evidenciaron dificultad para poder compartir los materiales con sus compañeros y ayudarse mutuamente en algún momento que lo requieran. Como nos menciona Cayado (2021) el no compartir es algo completamente normal en el desarrollo del infante, puesto que se trata de una etapa por la que tienen que pasar. Sin embargo, es importante que el adulto fomente las bases fundamentales de compartir con otros, ya que esta es la base de una convivencia.</p> <p>Durante el proceso del proyecto se</p>
		Colabora y apoya en el cumplimiento de juego.			

				<p>conjunta, y por lo contrario realizaban los juegos por su cuenta y si un compañero del grupo tomaba parte del juego se molestaban. Pese a ello, con el transcurrir de las actividades innovadoras y las estrategias lúdicas, se ha logrado observar que los niños juegan los juegos grupales de manera conjunta y armoniosa; siendo así que comparten entre ellos los materiales durante la actividad y colaboran mutuamente para la realización del juego.</p>	<p>observó un avance relevante en los estudiantes, puesto que la mayoría de los niños ya compartía con sus compañeros y se apoyaban en el desarrollo de las actividades y juegos; teniendo como consecuencia, un aula colaborativa tanto en los juegos, como otros momentos y actividades. Tal como nos mencionan Carrillo y Pachón (2020) el trabajo colaborativo aporta tanto al mejoramiento en el ámbito académico, como al desarrollo de relaciones positivas y enriquecedoras entre sus diferentes pares.</p>
	expresión de emociones	<p>Expresa sus emociones mediante gestos o palabras frente a diferentes situaciones.</p>	<p>Pocos estudiantes logran expresar sus emociones mediante palabras (D4,D13,D14,D16)</p> <p>La mayoría de estudiantes expresan sus emociones mediante gestos y palabras. (D4,D6,D7,D8,D9,D10,D11, D12,D13,D15,D17,D18,D19, D20)</p> <p>La mayoría de estudiantes espera con paciencia su participación en el juego. (D4,D5,D8,D11,D12, D13, D19)</p>	<p>Al iniciar el proyecto “Juntos Jugamos Mejor” se evidenció la falta de expresión de emociones mediante palabras en los niños N6,N7 (D4,D13).</p> <p>A lo largo del proyecto “Juntos Jugamos Mejor” se pudo evidenciar que los estudiantes poco a poco se sentían en confianza para expresar sus emociones ya sea mediante palabras o gestos en diferentes situaciones y/o momentos; cuando se sentían molestos al no poder realizar un juego, tristes porque su compañero le molestos o felices porque pudieron realizar la actividad sin ninguna dificultad. Durante la ejecución y la exposición</p>	<p>Durante las últimas semanas del proyecto “Juntos Jugamos Mejor” se evidenció que los niños lograron expresar sus emociones ya sea a través de gestos o palabras en los diferentes juegos y actividades. A partir de ello y de la exposición del proyecto se ha identificado que la mayoría de estudiantes desarrolló la subcategoría: expresión de emociones; creando un ambiente de convivencia e interacción con sus pares. Como nos menciona Benavent (2021) la comunicación pasa a tener gran importancia en el desarrollo de los infantes, ya que a través de esta, el niño comprende la realidad, y comunica sus vivencias, expresando sus inquietudes y</p>
		<p>Espera pacientemente su turno.</p>			

				del proyecto “Juntos Jugamos Mejor” se pudo evidenciar en los niños un mejora respecto al indicador “Espera pacientemente su turno”, puesto que durante estas actividades los estudiantes esperaban pacientemente su participación en los juegos que debían jugar; manteniendo una convivencia armoniosa en dichos juegos (D4,D8,D11,D12).	sentimientos.
--	--	--	--	--	---------------

TABLA 2:Análisis de resultados de los registros de observación.

Dimensión	Categoría	Indicadores	Respuesta	Hallazgos relevantes	Conclusiones/ Teoría
Desarrollo de Habilidades Sociales	Escucha activa	Sigue las indicaciones al momento de realizar una actividad	Los estudiantes poco a poco fueron siguiendo las indicaciones brindadas previamente al juego, así como también las reglas de los juegos N5,N6,N8,N10,13 (RO8, RO9, RO11, RO14, RO16)	En las primeras ejecuciones se puede observar que los niños no seguían las indicaciones brindadas al momento de empezar una actividad. Sin embargo, durante el proceso del proyecto “Juntos Jugamos Mejor” se observó que la mayoría de niños seguía las indicaciones y reglas de los juegos.	Los estudiantes por medio de las actividades que fueron planificadas en el proyecto “Juntos Jugamos Mejor” fueron desarrollando la escucha activa en los diferentes momentos del día: escuchando atentamente y siguiendo las indicaciones brindadas, mostrando interés cuando el compañero está participando y/o respetando su turno al participar en los juegos y en diferentes momentos. Tal como nos mencionan Artiga y Calleros (2022) la escucha activa contribuye a la preparación para
		Observa con atención la participación de sus compañeros.	Los niños han ido observando con atención mostrando interés durante las participaciones de sus compañeros en las diferentes situaciones del día, ya que expresaban	Se pudo identificar que los estudiantes jugaban o hablaban con sus amigos mientras sus compañeros participaban en las actividades N11,N8 (RO11).	
		Respeto el turno del compañero al participar.		Al término del proyecto “Juntos Jugamos Mejor” se pudo evidenciar en	

			<p>comentarios como N13 mencionó: “Miss yo tambien fui a los juegos como mi amigo” (RO4).</p> <p>Los estudiantes poco a poco fueron siguiendo las reglas de los juegos.N5,N6,N8,N10,13 en el (RO8-RO9-RO11-RO14-RO16)</p>	<p>la socialización que los niños lograron observar atentamente a las docentes mientras estas brindaban las indicaciones, cumpliendo las indicaciones y reglas durante los juegos, manteniendo una socialización armoniosa.</p>	<p>el desarrollo en la sociedad, la atención y el respeto a los demás.</p>
	Trabajo Colaborativo	<p>Comparte con sus compañeros los materiales de los juegos</p> <p>Colabora y apoya en el cumplimiento de juego.</p>	<p>A los niños se le dificulta el poder compartir sus materiales con sus pares en diferentes momentos, expresando palabras como N3: ¡No quiero! eso es mio, de mi casa (RO5).</p> <p>La mayoría de estudiantes comparte los juguetes y los materiales de los juegos, expresando palabras como N6: Toma está pelota, luego me das para poder tumbar las botellas también (RO15).</p> <p>Durante el transcurso del proyecto “Juntos Jugamos Mejor” los niños iban apoyando poco a poco a sus compañeros en algún juego, mencionando palabras como N14: Miss voy ayudar a mi amigo, necesita de mi ayuda (RO7).</p>	<p>Durante el desarrollo de las actividades innovadoras se pudo observar que la mayoría de los estudiantes no compartían los materiales durante las actividades, así como también, no todos apoyaban a sus compañeros en la realización de los juegos N4,N3.</p> <p>Durante el proceso del proyecto “Juntos Jugamos Mejor”, se observó que gran parte de los niños comparten los materiales con sus pares.</p> <p>A la mayoría de niños les costaba apoyar a sus compañeros en la realización de las actividades. Sin embargo, al término del proyecto se pudo evidenciar que los estudiantes lograron trabajar en equipo, compartiendo los materiales y apoyándose mutuamente en la realización de los juegos grupales e individuales. Teniendo como consecuencia un ambiente colaborativo, tanto dentro del aula como</p>	<p>Se ha podido identificar que los niños han ido mejorando en el trabajo colaborativo, ya que han realizado actividades donde han compartido materiales con sus compañeros durante la realización de los juegos; utilizándolo en diferentes momentos del día, como en rutinas, juego libre y recreo. UNICEF (2018) nos menciona que a través de juegos, los niños aprenden tanto a forjar vínculos con los demás como a compartir y resolver conflictos, siendo todas estas habilidades muy importante para una convivencia.</p>

				en otros momentos y con otros niños.	
	Control de emociones	<p>Expresa sus emociones mediante gestos o palabras frente a diferentes situaciones.</p> <p>Espera pacientemente su turno.</p>	<p>Pocos estudiantes no expresan sus emociones ya sea mediante gestos o palabras cuando se sienten felices, tristes o enojados; simplemente se sientan o se alejan del lugar.</p> <p>La mayoría de estudiantes poco a poco han ido manifestando y expresando sus emociones a través de palabras y gestos, expresando palabras como N15: Miss, no quiero jugar con N3 porque me molesta mucho (RO7).</p> <p>Pocos niños al momento de trasladarse a otro lugar suelen desesperarse y gritar que ya los llamemos N12: Miss yo quiero, yo quiero (RO2).</p> <p>La mayoría de los niños muestra paciencia al momento de esperar su turno, mencionando palabras como N3 a N17: Siéntate para que la miss te llame (RO13).</p>	<p>Durante las últimas semanas se llevó a cabo la parte final y cierre del proyecto, para ello, se realizó actividades donde los niños puedan expresar sus emociones, es decir, mediante gestos, palabras frente a diferentes situaciones, así como también, el poder controlarse al esperar su turno durante los juegos.</p> <p>Durante las actividades se evidenció que los niños del aula anaranjada tienen la capacidad de expresar sus emociones mediante acciones, gestos y palabras.</p> <p>Se ha podido evidenciar que al momento de socializar el proyecto “Juntos Jugamos Mejor” los estudiantes mostraron un gran avance esperando pacientemente su turno al momento de participar junto a su padre.</p>	<p>Al comunicar el Proyecto “Juntos Jugamos Mejor” se observó la mejora de niños al expresar sus emociones mediante palabras y sobre todo gestos de enfado, tristeza y sobre todo de felicidad en distintos momentos y situaciones. Piñeiro (2016) nos comenta que la expresión de las emociones en niños también se da a través del cuerpo, es decir, a través de un lenguaje corporal o la manifestación verbal que pueda aclarar lo que sentimos.</p>

ANEXO 11:

Tabla de análisis de resultados

MATRIZ DE TRIANGULACIÓN

MATRIZ DE TRIANGULACIÓN					
Dimensión	Categoría	Resultados de la escala de likert	Resultados de guía de observacion	Resultados de diario de clase	Conclusión general
HABILIDADES SOCIALES	Escucha activa	A los largo del proyecto “Juntos Jugamos Mejor” la mayoría de los estudiantes de 3 años del aula anaranjada lograron desarrollar la escucha activa a un 62,5 ,68,75 y 56,25 en los diferentes indicadores durante las actividades que mostraban una participación más activa, permanecían sentados y atentos cuando el compañero hablaba de manera progresiva hasta terminar el proyecto.	En el proyecto podemos enfatizar que las actividades realizadas favorecieron en el desarrollo de la escucha activa, donde se evidencio que la mayoría de los niños muestran interés durante la participación de sus compañeros,mostraban acciones positivas, respeto y aplaudían cuando el amigo terminaba de hablar, escuchaban desde su lugar las indicaciones de la docente y participaban activamente al momento de expresarse ya que se encontraban muy emocionados en actividades innovadoras con los niños a través de estrategias lúdicas. Asimismo (Emilia 2004, como se citó en Ruiz et,al 2017) dice que la escucha activa es el respeto y el reconocimiento del potencial de los niños y	Se concluye que al ir demostrando interés cuando el niño está comunicándose esto ayuda que practiquen lo mismo en otro momento, esto ha permitido que atentamente que puedan escuchar al compañero cuando comenta algo relacionado al tema también muestra atención cuando se va explicando algo o realizando. Hernandez y Lesmes (2017) comenta que la escucha activa es una manera de poder identificar si la otra persona le está prestando atención y escuchó atentamente mediante el diálogo	Concluimos que los niños del aula “Anaranjada” de 3 años han logrado desarrollar la categoría “Escucha activa” porque gradualmente lograban seguir las reglas de los juegos, responden las interrogantes planteadas y participaban más ante lo escuchado por la docente o amigos, mostrando así el respeto e interés hacia el otro.

			niñas, además se promueve el aprendizaje y el desarrollo de habilidades en ambientes que sean motivadores.		
	Trabajo Colaborativo	En el transcurso de todo el proyecto “Juntos Jugamos Mejor” en el 75% de estudiantes de 3 años comparte los materiales durante los juegos en momentos de juego libre, recreo y 81,25% de niños colabora y apoya a sus compañeros en la realización de los juegos planificados, realizando preguntas como ¿Amigo te ayudo?, ¿Podemos hacerlo juntos? , también daban indicaciones para que puedan ganar el juego. Sin embargo el 18.75% y 6.25% pudieron lograr desarrollar la habilidad social, escucha activa.	Podemos concluir que con las actividades presentadas los estudiantes ya trabajaban en grupo, prestaban sin dificultad los materiales y mostraban solidaridad en la realización de los juegos grupales, donde ellos mismo reconocen y comentaban que ya era un salón de “mejores amigos” . Como nos mencionan Carrillo y Pachón (2020) a través del trabajo colaborativo se desarrolla en los niños una relación no solo entre ellos, sino con diversos agentes del aula.	Se concluye que los niños logran compartir con sus compañeros y se apoyaban en el desarrollo de las actividades y juegos; teniendo como consecuencia, un aula colaborativa tanto en los juegos, como otros momentos y actividades. Tal como nos mencionan Carrillo y Pachón (2020) el trabajo colaborativo aporta tanto al mejoramiento en el ámbito académico, como al desarrollo de relaciones positivas y enriquecedoras entre sus diferentes pares.	Finalmente los niños del aula “Anaranjada” han desarrollado la categoría “Trabajo colaborativo” ya que los menores prestan a los compañeros sus materiales, se apoyan entre ellos, trabajan colaborativamente en actividades con la finalidad de poder lograr se un aula armoniosa y de mejores amigos.
	Expresión de emociones	Se pudo percibir durante el proyecto “Juntos Jugamos Mejor” el 87,25% de estudiantes ha podido lograr con satisfacción expresar sus emociones ya sea mediante acciones, gestos o palabras, y el 75% de niños de manera óptima	Se concluye que los niños de 3 años tienen la capacidad de expresar sus emociones mediante acciones, gestos y palabras. Donde lo han demostrado en la exposición del proyecto la mayoría de estudiantes desarrolló las categoría: control de	Se concluye la importancia del acompañamiento oportuno mientras hay la expresión de emociones para así poder controlar y que los niños puedan identificar lo que está sintiendo, es así donde se ha podido ir identificando	En conclusión los niños de 3 años del aula “Anaranjada” lograron desarrollar la categoría “Expresión de emociones” dado que en el transcurso de las experiencias de aprendizaje se pudo evidenciar que demostraban sus emociones ante sus

		logró esperar pacientemente su turno en diferentes momentos del día dando como resultado el cierre esperado de los aprendizajes.	emociones, Asimismo, Piñeiro (2016) nos comenta que la expresión de las emociones en niños también se da a través del cuerpo, es decir, a través de un lenguaje corporal o la manifestación verbal que pueda aclarar lo que sentimos.	que la mayoría de estudiantes desarrolló la categoría: control de emociones.	compañeros durante los juegos y diferentes momentos del día.
--	--	--	---	--	--

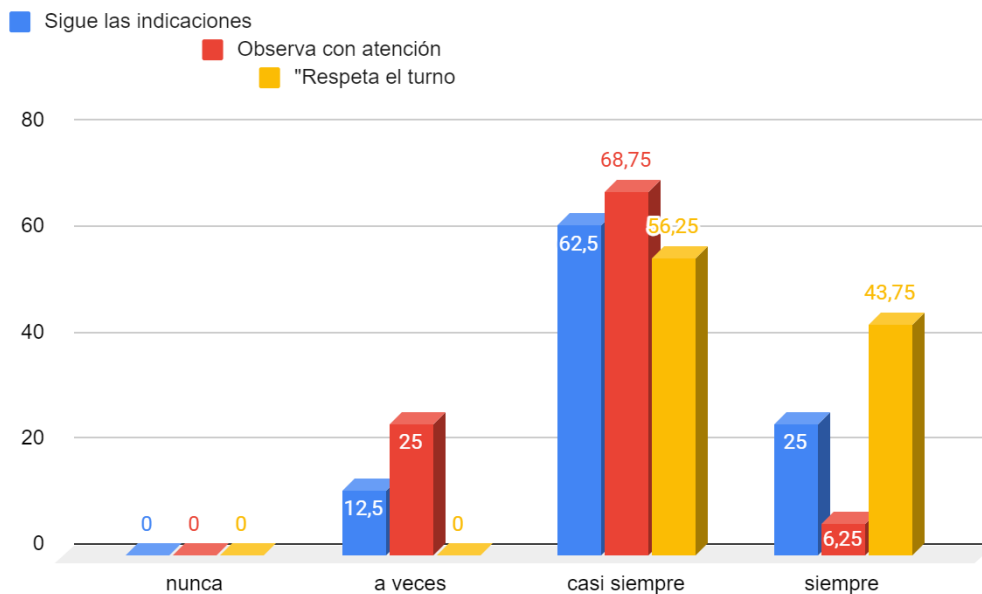
**ANEXO 12:
RESULTADO DE LA ESCALA DE LIKERT POR CATEGORÍA**

**TABLA 1
Categoría: Escucha Activa**

	Sigue las indicaciones al momento de realizar una actividad"	Observa con atención la participación de sus compañeros."	"Respeto el turno del compañero al participar. "
nunca	0	0	0
a veces	12,5	25	0
casi siempre	62,5	68,75	56,25
siempre	25	6,25	43,75
total:	100	100	100

Nota: En la tabla, se muestran los resultados de entrada y salida luego de la aplicación de las actividades propuestas respecto a la característica de la categoría trabajo colaborativo.

FIGURA 2:



Nota: Según el gráfico, durante la evaluación de salida se ha podido observar que 2 y estudiantes que equivalen a un 12,5% y el 25% se encuentran en la escala de a veces, asimismo 10 estudiantes que equivalen a la mayoría de estudiantes se encuentran en un 62,5% muestran una escala de casi siempre con respecto al indicador "Sigue las indicaciones al momento de realizar una actividad"". Por otro

lado, 11 estudiantes que equivalen a la mayoría de estudiantes se encuentren en un al 68,75% muestran una escala de casi siempre en el indicador "Observa con atención la participación de sus compañeros." También se puede observar que el 9 estudiantes que equivalen a la mayoría de estudiantes se encuentran en 56.25 muestran una escala de casi siempre en el indicador "Respeto el turno del compañero al participar". Por último, 4,1 y 7 estudiantes que equivalen al 25%, 6,25 y 4,75% han demostrado que se encuentran en la escala de siempre en el desarrollo de la presente característica de las habilidades sociales.

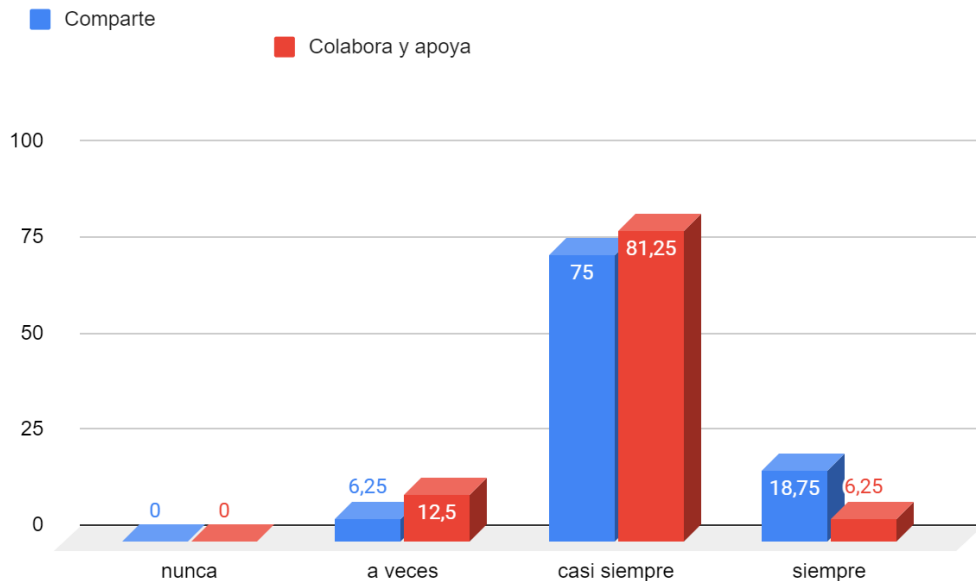
TABLA 2

Categoría : Trabajo colaborativo

	Comparte sus compañeros los materiales del juego	Colabora y apoya en el cumplimiento de juego.
nunca	0	0
a veces	6,25	12,5
casi siempre	75	81,25
siempre	18,75	6,25
total:	100	100

Nota: En la tabla, se muestran los resultados obtenidos luego de la aplicación de actividades propuestas respecto a la característica de las habilidades sociales, trabajo colaborativo.

FIGURA 1:



Nota: Según el gráfico, durante la evaluación de salida se ha podido observar que 1 y 2 estudiantes que equivalen a un 6,25% y el 12,5% se encuentran en la escala de a veces, asimismo la mayoría de estudiantes que equivalen al 75% muestran una escala de casi siempre con respecto al indicador “Comparte con sus compañeros los materiales del juego”. Por otro lado, 13 estudiantes que equivalen a la mayoría de estudiantes se encuentran en un al 81,25% muestran una escala de casi siempre en el indicador “Colabora y apoya en el cumplimiento de juego”. Por último, 2 y 3 estudiantes que equivalen al 18,75% y 6,25% han demostrado que se encuentran en la escala de siempre en el desarrollo de la presente característica de las habilidades sociales.

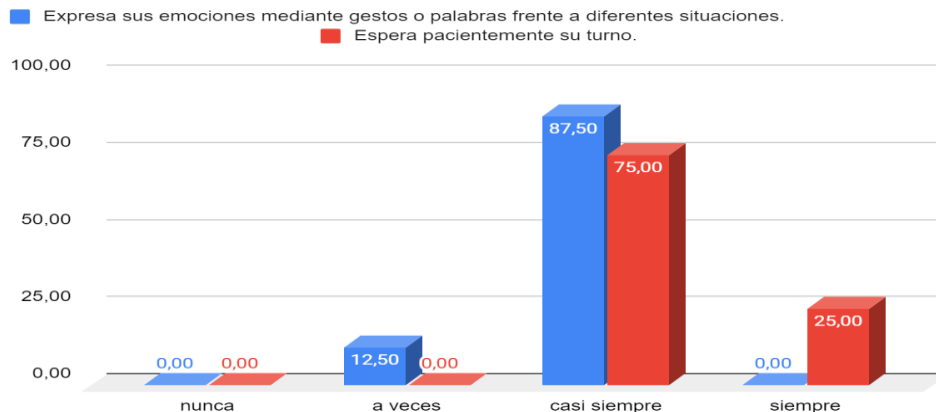
TABLA 3:

Categoría: Expresión de emociones

	Expresa sus emociones mediante gestos o palabras frente a diferentes situaciones.	Espera pacientemente su turno.
nunca	0,00	0,00
a veces	12,5	0,00
casi siempre	87,5	75,00
siempre	0,00	25,00
total:	100	100

1 **Nota:** En la tabla, se muestran los resultados obtenidos luego de la aplicación de actividades propuestas respecto a la característica de las habilidades sociales, expresión de emociones.

FIGURA 3:



1 **Nota:** Según el gráfico, durante la evaluación de salida se ha podido observar que 2 estudiantes que equivalen a un 12,5% se encuentran en la escala de a veces, asimismo 14 estudiantes que equivalen al 87,5% muestran una escala de casi siempre con respecto al indicador “Expresa sus emociones mediante gestos o palabras frente a diferentes situaciones.”. Por otro lado, 12 estudiantes que equivalen a la mayoría de estudiantes se encuentran en un al 75% muestran una escala de casi siempre en el indicador “Espera pacientemente su turno.”. Por último, 4 estudiantes que equivalen al 25% han demostrado que se encuentran en la escala de siempre en el indicador “Espera pacientemente su turno.”. se ve reflejado el desarrollo de la presente característica de las habilidades sociales. 45

● 19% de similitud general

Principales fuentes encontradas en las siguientes bases de datos:

- 18% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 9% Base de datos de trabajos entregados
- 2% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossref

FUENTES PRINCIPALES

Las fuentes con el mayor número de coincidencias dentro de la entrega. Las fuentes superpuestas no se mostrarán.

1	repositorio.monterrico.edu.pe Internet	6%
2	repositorio.ujed.mx Internet	1%
3	pirhua.udep.edu.pe Internet	1%
4	repositorio.ug.edu.ec Internet	1%
5	repositorio.uladech.edu.pe Internet	<1%
6	repository.usta.edu.co Internet	<1%
7	repositorio.uta.edu.ec Internet	<1%
8	dle.rae.es Internet	<1%

9	repositorio.ucv.edu.pe Internet	<1%
10	hdl.handle.net Internet	<1%
11	monterrico on 2023-12-19 Submitted works	<1%
12	1library.co Internet	<1%
13	Universidad Cesar Vallejo on 2016-04-18 Submitted works	<1%
14	Universidad Cesar Vallejo on 2023-10-22 Submitted works	<1%
15	dspace.unl.edu.ec Internet	<1%
16	repositorio.ipnm.edu.pe Internet	<1%
17	Universidad San Ignacio de Loyola on 2015-07-14 Submitted works	<1%
18	monterrico on 2023-12-19 Submitted works	<1%
19	repositorio.utc.edu.ec Internet	<1%
20	Universidad Nacional de Piura on 2021-02-23 Submitted works	<1%

21	monterrico on 2023-12-26 Submitted works	<1%
22	scribd.com Internet	<1%
23	repositorio.ucsp.edu.pe Internet	<1%
24	repositorio.unheval.edu.pe Internet	<1%
25	repository.upb.edu.co Internet	<1%
26	repositorio.unae.edu.ec Internet	<1%
27	repositorio.unemi.edu.ec Internet	<1%
28	repositorio.usmp.edu.pe Internet	<1%
29	Corporación Universitaria del Caribe on 2020-06-03 Submitted works	<1%
30	Submitted on 1685982422894 Submitted works	<1%
31	monterrico on 2023-12-19 Submitted works	<1%
32	monterrico on 2023-12-20 Submitted works	<1%

33	"XXV IUFRO World Congress: Forest Research and Cooperation for Sus... Crossref	<1%
34	bibliotecadigital.academia.cl Internet	<1%
35	hera.ugr.es Internet	<1%
36	monterrico on 2023-12-19 Submitted works	<1%
37	vsip.info Internet	<1%
38	alexdcastroint.net Internet	<1%
39	Alfredo Bautista, Ana Moreno-Núñez, Poorani Vijayakumar, Erin Quek, ... Crossref	<1%
40	National University College - Online on 2022-07-09 Submitted works	<1%
41	Universidad Internacional de la Rioja on 2023-02-08 Submitted works	<1%
42	Universidad de Málaga - Tii on 2021-09-25 Submitted works	<1%
43	ddd.uab.cat Internet	<1%
44	de.slideshare.net Internet	<1%

45	doi.org Internet	<1%
46	es.scribd.com Internet	<1%
47	monterrico on 2023-12-19 Submitted works	<1%
48	monterrico on 2023-12-20 Submitted works	<1%
49	monterrico on 2023-12-26 Submitted works	<1%
50	press.religacion.com Internet	<1%
51	repositorio.utea.edu.pe Internet	<1%
52	repositorio.utp.edu.co Internet	<1%
53	siteal.iiep.unesco.org Internet	<1%